SİNAN AKKOL, SERPİL ULUTÜRK VE TUĞBEK ÖLEK'İN EDİTÖRLÜĞÜNDE

8 GB DVD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

ARALIK 2007 | 5.95 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 02 | ISSN: 1307-8933

CRYSIS

VE O TÜRKLER, DÜNYAYI SARSTI!

CALL OF DUTY 4

KALBİ OLANLAR BU OYUNDAN UZAK DURSUN!

EN İYİ 25 BEDAVA OYUN

PARANIN SATIN ALAMAYACAĞI EN İYİ OYUNLARI İNCELEDİK!

2007'YE MÜTHİŞ FİNAL!

- HELLGATE LONDON
- ASSASSIN'S CREED
- SIMCITY SOCIETIES
- GEARS OF WAR
- NFS PROSTREET

K.K.T.C. 6.95 YTL. (KDV DAHİL)



- KONUK YAZARIMIZ: HELLGATE LONDON'IN YAPIMCISI **BILL ROPER**
- CRYSIS VE CALL OF DUTY 4'Ü ZAYIF BİR PC'DE NASIL ÇALIŞTIRIRSINIZ?



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

YUMURTA KAPIYA GELMELİ, DEĞİL Mİ?

Eğitim sistemimizden kaynaklandığından şüphelendiğim, bir türlü kurtulamadığımız bir huyumuz var: Her ne işle iştigal ediyorsak edelim, o çok kritik son anın gelip kapıya dayandığını anlamadan zihin tam kapasiteyle çalışmıyor. Lisedeyken de böyleydi, üniversitedeyken de... 18 Aralık'ta sınavımız mı var? 17 Aralık gecesi en performanslı çalışmamızı yapardık. Sabah kahvaltı civarında %100, okula giderken yolda %120'ye fırlardı performans.

Aynı şey, ben dahil, tüm oyun editörleri için de geçerli. Deadline'ımız ayın 24'ü mü? O zaman emin olun, yazıların %70'i ayın 23'ünde gelecektir mail kutunuza. Ama bilirsiniz ki en güzel yazılar da bunlar olacaktır. Tamamen yumurtanın kapıya gelmesinin yazan bünyede salgıladığı enzimlerle ilgili olsa gerek, beyinle klavye arasındaki akış daha bir güzel, daha bir şukela oluyor.

Editörler! Gelin kendimizi bu kötü huydan kurtaralım! Gelin, tüm işlerimizi ayın birinde verelim! Beşinde tashih bitsin! Onunda matbaada olalım! On beşinde piyasaya çıkalım! Böylece her ay iki dergi yapalım! Haydin yiğitlerim, bunu yapabiliriz!

...(Sanki binlerce ses aynı anda "hadi len ordan!" dedi ve aniden sustu)...

NOT1: Tanıtımımız için bize destek olan herkese sonsuz teşekkürler.

NOT2: Dergiye 16 sayfa eklediğimiz halde, geçen ay "Geri Sayım" köşesinde "gelecek sayıya sığmaya çalışıyorlar" diye belirttiğimiz oyunlardan bir kısmı gerçekten sığamadı. Ne biçim oyun yaptı ya bu ay?

Tüm Oyungezer ekibi adına,
Sinan Akkol

OYUNBEZER

PAZAR
Ya kardeşim, oyun moyun, ne uğraşıyoruz hala? Ömrümüzü törpüledik ömrümüzü... Aaah ah, şimdiki aklım olaydı da anamın lafını dinleseydim, çoktaaan 2 milyar maaşlı, sigortalı bir işte olurdum. Ama yoook, ne yaptım ben? Her gün oyun oynadım, elime geçen her parayı konsola yatırdım, ekran kartına gömdüm. Yaş geldi 30'a, bazı şeyler kadayıf oldu... Göbek benden 15 dakika önce mekana girer oldu. Artık hayatın dizginlerini elime alıyorum gayri! Oyunu bırakıyorum!
Oh bee, rahatladım yahu... Zaten sıkılmıştım oyunlardan. Hep aynı terane, hep aynı. Ama dur ya, bir de şu Crysis'i alıp oynayayım, ondan sonra tövbe bırakıyorum bak! Para biriktiriyorum, tipi düzeltiyorum, kalıbımın adamı oluyorum. Yarın da Pazartesi zaten, derhal diyete başlıyorum...

PAZARTESİ
Merhaba. Elinizdeki en son model ekran kartını almak istiyorum. Hatta iki tane verin, SLI yapacağım!

NOT: Bezmiş oyuncu Oyunbezer'in ve düşüncelerinin hiçbir gerçek insanla ilgisi yoktur.

içindekiler

360drc



18 PROJECT ORIGIN
K.O.R.K.U.'nuzun kaynağına bir yolculuk için hazırlanın. Monolith yine bizi dipsiz kuyulara itecek k.o.r.k.a.r.ı.z.

20 Bionic Commando
Capcom, unutulmaya yüz tutmuş bir oyunu daha diriltme hazırlığında.

12 LEGENDARY: THE BOX
2000'lerde yaşamanız 'fantastik kazalar'a maruz kalmayacağınız anlamına gelmez.

14 BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!
İstemekle kalmıyoruz, araştırıyoruz. En merak edilen oyunların son bilgileri burada.

16 YERLİ KARDEŞLER'LE RÖPORTAJ
Okuyucusunu işe koşturan utanmaz dergi Oyungezer, röportaj için üç kurban seçti.

22 OYUNEZER!
Hiç vazgeçmiyorlar. Bir tanecik tasımız var tepemizde... Attırıyorlar!

24 BEN YAPIMCIYIM!
Hellgate: London'ı beğenmediyseniz bile, Bill Roper'ın yazdıkları yüreğinizi yumuşatacak.

PC İNCELEME

50 CALL OF DUTY 4
Nurtopu gibi yaman bir çelişkimiz daha oldu: Savaştan nefret ettik ama oyuna bayıldık!



42 HELLGATE: LONDON
Hellgate'in, mükemmel oyunların arasına kaynaması iyi oldu. Yoksa asla affetmeyecektik Flagship'i.

56 CLIVE BARKER'S JERICHO
Clive Barker iyiydi ama çevresi kötüydü... Bu oyunda bir şeyler ters ama ne?

58 ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
Bu kez kendi çöplüğümüzde savaşıyoruz. Hoşgeldin Strogg, geç otur şöyle ya da öl sen en iyisi!

62 GEARS OF WAR
Hasretinden klavyeler eskittiğimiz bir oyun daha nihayet karşımızda. Değdi mi peki beklediğimize? Anlatalım...

68 SIMCITY: SOCIETIES
Bir seri daha soluyor, gökkubbenin altında ama yerine yepyeni bir Sim toplumu geliyor.

36 CRYSIS
Gücü, hızı, zırhı maksimize et. Pelerini aç. Ayarlara aban, Koreliler'e de. Oynaya-biliyorsan bu yılın en mutlu insanı sensin. Keyfini çıkar, kendi dilinde...

KONSOL İNCELEME

77 THE SIMPSONS GAME
Emmy ödülü rekorlu TV dizisi The Simpsons, acaba bizden de en azından bir Emmi Ödülü koparabilecek mi?

78 GUITAR HERO 3
Bu oyuna not mu versek yoksa nota mı, bilemedik. O yüzden kötü bir kelime esprisiyle geçiştirmeye karar verdik mevzuyu.

79 CRASH OF TE TITANS
Crash'in kuru gürültüye pabuç bırakmaya, üç beş yeni kahraman uğruna kendini unutturmaya niyeti yok ama azim her şeyi affeder mi?

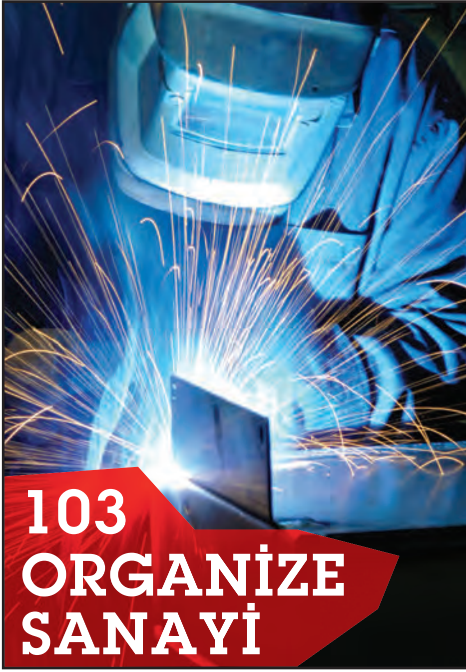
80 SUPER MARIO GALAXY
Nintendo yaratıcı fikirleriyle hâlâ bizi şaşırtmayı başarıyor. Ya biz eğlenmeye açız ya da Mario koşarken gerçek bir şirinlik muskasına dönüşüyor.

82 METROID PRIME 3: CORRUPTION
Her Wii bu oyunu hak ediyor. Her Metroid Prime hayranı da bir Samus Aran'ı hak ediyor. Evet, fırsatçıyız...

85 LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
Okumayı söktükten sonraki ilk görevimizdi prensesi kurtarmak. Koca koca adamlar olduk, okurluktan yazarlığa geçtik, hâlâ prensesi kurtarıyoruz.



74 ASSASSIN'S CREED
Esrarengiz Kahramanlar Kahvehanesi diye bir yer varsa, Altair orada okeye dönendir.



103 ORGANİZE SANAYİ

104 NOKIA N81 8GB
Nokia hem oyun hem de müzik severleri mest edecek

105 LOGITECH G9
Birileri bu Logitech'i durdurmazsa, mantı açan fare de yapacak

106 ASUS FORMULA MAXIMUS
Birileri anakart formülüyle maksimum sonuç almayı başarmış anlaşılan

107 BENQ: R56
Dizinizin üstüne yakışacak, az buçuk oyun da oynatacak bir bilgisayar

107 AMD SPIDER PLATFORMU
Hem yeni işlemci, hem yeni ekran kartı... AMD bereket saçıyor

110 VISTA İLE YAŞAMAK
Crysis hatrına Vista kurdunuz. Bari gelin ehlileştirelim

111 TEST ALANI: DİKKAT AKSİYON OYUNU ÇIKABİLİR
En yeni aksiyon oyunlarını en eski sistemlerde çalıştırmanın yolları

115 PAZAR YERİ
Yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım (Ölmedim, yalan -TÖ)

116 TAMİR ATÖLYESİ
Olgay Usta tatile gitti, Jesus Usta aldı ingiliz anahtarını eline. Kaçın!

bakmadan geçmeyin



32 METAL GEAR SOLID 4
Snake'le vedalaşmak kolay olacak mı? Hiç sanmıyoruz.



64 THE WITCHER
Bir RYO'dan bekleyebileceğiniz hemen her şey ve üstüne bir de Gerald. Kaçmaz.



66 FOOTBALL MANAGER 08
"Bir daha mı, asla" diyenleri sözünden döndüren seri yine yaptı yapacağını.

EKRAN DIŞI

127 ATÖLYE MACHINIMA
Hem Akbank Kısa Film Festivali, hem Güven, hem Machinima Atölyesi. 8 Aralık'ınızı boşaltın.

128 HER ŞEY OLUR!
Penguen ve Bant'ın çizerlerinden Cem Dinlenmiş'le olabilecek her şey hakkında bir sohbet.

130 N.E.M.
Amerika saatiyle dünya bir başka dönüyor olmalı. Biz burda sabahlarken Göktuğ gerçek anlamda "uçuyor"...

140 PİKSEL
Speedball 2'nin doğuşu, Muder'in salon salomanje sayfaları, Final Fantasy'nin 20. yaşı. Zaman bile kendi hızı karşısında şaşkın.



126 BLADE RUNNER
Kült film dediğin böyle olur. Blade Runner, 25 yıl sonra, yeni anlamlarla zenginleşiyor.

DOSYA



26 OGZ DÖVÜŞ KULÜBÜ
Esrarengiz bir davet mektubuyla başladı her şey. Oyun dünyasının en popüler kahramanları birbirine karşı dövüşmek üzere OGZ meydanına toplandı ve ilk yumruklar atıldı. Gerisini canlı yayın ekibimizden dinleyin.



DOSYA



118 PARANIN SATIN ALAMADIKLARI
Beş kuruş harcamadan oynayabileceğiniz en kaliteli 25 oyunu bulup çıkarttık.

oyun indeksi

Assassin's Creed	74
Bionic Commando	20
Call of Duty 4	50
Clive Barker's Jericho	56
Crash of the Titans	79
Crysis	36
Culpa Innata	46
Enemy Territory: QW	58
Fable 2	16
Football Manager 08	66
Gears of War	62
GW2: Eye of the North	88
Guitar Hero 3	78
Hellgate: London	42
HoMM5: Tribes of the East	49
Legend of Zelda: PH	85
Legendary: The Box	12
Loki	71
Metroid Prime 3	82
MGS4	32
NFS: ProStreet	60
Project Origin	18
Settlers 6	70
SMT: Persona 3	79
Silent Hill 5	16
SimCity Societies	68
Speedball 2	142
Spore	15
Super Mario Galaxy	80
Super Paper Mario	84
The Simpsons Game	77
The Witcher	64

OGZ_DVD

ARABİRİMDEKİ MARIO'YU İŞTEN ATTIK!



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.



AYIN DEMOSU

CRYSIS

Tropik tatile Abede Turizm'le gitmemeliydiniz

Acaba bu oyunun isminde bir mesaj mı gizli? CRY ağlamak demek zaten, o tamam. Ama SIS, "Senin Sistem"in kısaltması mı demek oluyor? Yani gizliden gizliye "Bu oyun senin sistemi ağlatır" demiş olabilirler mi? Yerli Kardeşler, yaktınız bizi! Upgrade manyağı ettiniz bizi!

Ama şu grafiklere bir bakın, bu oyun için upgrade etmeye değmez mi sizce? Eğer bu oyunu DirectX 10'da, tüm detaylara yakın seviyede çalıştırabilecek seviyede bir sisteminiz varsa, size gelip bir süre yerleşmek istiyoruz. Crysis'in demosu oldukça kallavi: Kurulduktan sonra sabit diskinizde ***6 GB'a yakın*** bir bölümü götürecek.

Oyuna başladığınızda uçaktan atlamaya hazırlanan Raptor ekibini görüyoruz ve "Aman Allah'ım!" diyoruz açıkça ve yüksek sesle. "Bu yüz modellemeleri nedir?" Şimdiye kadar sadece *Fight Night Round 3*'te Crysis'e yaklaşabilen yüz modelleri görmüştük.

Açıkçası derginin iç sayfalarında Crysis'le ilgili o kadar çok yazı bulacaksınız ki demosu hakkında buraya bir şeyler yazmakta zorlanıyorum. O yüzden size bazı tavsiyelerde bulunacağım: Eğer elinizde varsa, Crysis'ten ***önce FarCry'ı bir kurun***. Üstüne 64bit yamalarını da kurun. Eminim çıktığı zaman piyasadaki her makinayı kastığı için FarCry'dan yeterince keyif alamamıştınız, şimdi ise o halinden kat kat iyi görünen grafikleri, Crysis'te zorlanan bilgisayarınız bir hıçkırık bile çıkartmadan çalıştıracaktır. Kimbilir, Crysis'e başlamadan önce bir süre takılabilirsiniz bile.





Ayrıca, Farcry ve Crysis'in resmi modlama sitesi ***www.crymod.com***'a sık sık girin. Özellikle Crysis'in Sandbox programı sayesinde, çok kısa zamanda çok kaliteli modlar ve yeni haritalar göreceğiz. Şimdiden oyunun demo versiyonu için yarım düzine yeni harita çıkmış durumda. Bu yüzden siteyi kazımaya başlamakta fayda görüyorum.

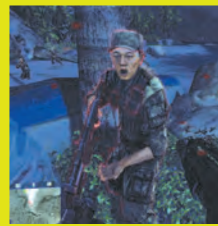
CRYSIS'İ NASIL OYNAMAMALI REHBERİ

Herkes bir oyunu nasıl oynayacağınızı söyleyebilir size. Ama nasıl oynamamanız gerektiğini söylemek apayrı bir yetenektir. İşte Crysis sakinlerini uyuz etmek için en etkin 4 yol!



KAPLUMBAĞA FIRLATMACA

Uçaktan atladık, yumuşak iniş ve hooop! Muhteşem güzellikte bir tropikal adadayız. Aaa, kaplumbağa! Gel bili bili gel, AH ELİM!... Bu noktada güç modunu açıp kaplumbağayı 50 metre havaya fırlatmanız, hayvan severliğinize gölge düşürecektir, yapmayın.



PET ŞİŞE GÜCÜÜÜ!

İlerleyin biraz, ilk Kuzey Koreli'nizle karşılaşmadan önce yerden pet şişe alın. Komutanınız telsizden "Görünmezliği aç" dediğinde, siz inadına aldığınız pet şişeyle kafasına vurmaya başlayın. İlk şaşkınlığı attıktan sonra Korelimiz bizi kurşun kürüne tabi tutacaktır.



TROPİKALDE KORELİ DOLAŞTIRMACA

İletişim, karşınızdakiyle empati kurma yeteneği gerektirir. Empati de en güzel şekilde, ön patilerinizle bir Kuzey Koreli'yi yakalayıp gezdirerek kurulur. Hep savaş hep savaş, nereye kadar? kucaklayın bir Koreli'yi, çekin cipi bir derenin kenarına, iki hoşbeş edin.



AMAN ORMANCI, YANDIM ORMANCI

Dünyanın öbür ucundayız, ilk defa bir oyunda ağaçları ufak ufak kesebiliyoruz diye elalemin ormanlarını katletmiyorsunuz değil mi? Yok canım, siz bile o kadar acımasız olamazsınız...

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Crysis demosu
2- Team Fortress 2 videoları
3- Mount & Blade demosu
4- Sam & Max: Abe Lincoln Must Die
5- Samorost 2



Overclock Canavarı!



GIGABYTE'ın Eşsiz Teknolojisi

Ultra Dayanıklı 2

- Isı direnci düşük RDS(on) MOSFET
- Demir Alaşımlı Boğucu Bobinler
- Daha Az ESR - Tamamen Japon Katı Kapasitör





GA-X38-DQ6
Tom's Hardware: X38 Karşılaştırma Bölüm 1: DDR2 Anakartlar (31 Ekim 2007)
"GIGABYTE'ın üstün overclock istikrarı X38-DQ6'yı öncelikli tercih yapıyor."

GIGABYTE, X38 Ultra Dayanıklı 2 Anakartları Piyasayı Kasıp Kavuruyor!

Üstün overclock ve harika oyun performansı hevesleri için tasarlanmış olan GIGABYTE X38 Ultra Dayanıklı 2 Anakartlar, Intel® 45nm işlemciler başta olmak üzere FSB 1600MHz'e kadar en son çok çekirdekli işlemciler ve en yeni Intel® X38 yonga setinin muhteşem kombinasyonuna sahiptir. GIGABYTE X38 Ultra Dayanıklı 2 Anakartlar, en üstün oyun performansı için gerçek çift PCI-E 2.0 x16 bağlantı ile CrossFireX™ özelliğine sahiptir. En hırslı oyuncular için bile maksimum dayanıklılık ve performans sağlamak üzere yapılmış olan GIGABYTE X38 Anakartlar optimize edilmiş güç tasarrufları, ultra soğutma ve arttırılmış sistem dayanıklılığı sağlayan en üst kalitede elektronik bileşenler sunarak Ultra Dayanıklı 2 tasarım başta olmak üzere bir çok gelişmiş GIGABYTE yeniliği sunmaktadır.



X38T-DQ6

DDR3 1600

Blu-ray/HD DVD Full Rate Lossless Audio



DTS Connect'e Sahip ALC889A Üstün Ses Deneyimi Sağlar



ATI CrossFireX™ Multi-GPU Teknolojisi



Çift Gigabit LAN Teaming İşlevi*
*GA-X38T-DQ6 ve GA-X38-DQ6 Teaming İşlevine sahiptir.

GIGABYTE Ultra Dayanıklı 2 Kaliteli Bileşenler Kaliteli Anakartlar Yaratır!

2006 yılında, GIGABYTE geniş bir ürün yelpazesiyle Tamamen Katı Kapasitörler kullanan ilk anakart üreticisi olarak endüstri standardını belirleyip Ultra Dayanıklı anakart serisini piyasaya sürdü. Bu yıl, GIGABYTE, Intel P35 / X38 anakartlar için Isı Direnci Düşük (Low RDS(on)) Gerilim Besleyiciler (MOSFET), Demir Alaşımlı Boğucu Bobinler ve Tamamen Katı Kapasitörler sunan Ultra Dayanıklı 2 serisi anakartlarıyla yeni bir endüstri standardı belirliyor. Bu yüksek kalitedeki bileşenlerin bir anakart üzerinde kullanılması uzun süreli, sağlam ve güvenilir bir ürün için en önemli faktördür. Bu özellikle bir anakartın en kritik bileşenini oluşturan elektrik devresi tasarımı için geçerlidir.

- Lower RDS(on) MOSFET
- Ferrite Core Chokes
- Lower ESR Solid Capacitors

Better	New Design Ultra Durable 2	Old Design
Ultra Cooling	Lower RDS(on) MOSFET	Standard MOSFET
Low Power Loss	Ferrite Core Choke	Iron Core Power Inductor
Longer Life	Lower ESR Solid Capacitor	Traditional Solid Capacitor

Tamamen Yeni SILENT-PIPE

Cooling Performance Up to 50%

Kuzey köprüsü, güney köprüsü ve CPU gücü Gerilim Besleyicilerini kapsayan devrimsel bir soğutma tasarımı olan GIGABYTE'ın Silent-Pipe teknolojisi genel CPU bölgesi ısısını çarpıcı bir şekilde azaltır. Bu tasarım yonga setleri, CPU güç bileşenleri ve PCB üzerindeki termal performans ile birleştiğinde daha düşük ısılar ve mutlak sessizlik ile kullanıcıların daha uzun bir bileşen ömründen yararlanmasını sağlar.

Crazy Cool

GIGABYTE Crazy Cool, anakartın CPU bölgesini soğutur ve maksimum soğutma sağlar.



Intel® X38 Platformu

45nm Intel® Çok Çekirdekli İşlemciler için yeni nesil platform



45nm Processors Optimized

PCI-E 2.0

GIGABYTE'ın Intel® X38 yonga setine dayanan X38 platformu yüksek performanslı bilgisayar işletiminde en son teknolojiyi sağlar. Üstün bilgisayar gücü ile yakında çıkacak olan 45nm Intel Çok Çekirdekli işlemci, 1600 / 1333 MHz FSB ve 6MB paylaştırılmış L2 önbellek desteği ile, bu platform üstün performans ve çalışma ve oyun oynama deneyimlerinde devrim yaratma için yeni rekorlar kıracağını işaret etmektedir.

Intel® XMP (Intel® Uç Bellek Profilleri)



GIGABYTE GA-X38T-DQ6, hem amatör hem de ileri seviye kullanıcılar için hızlı ve kolay overclock sağlayarak Intel® XMP'yi de (Intel® Extreme Memory Profiles/Uç Bellek Profilleri) destekler. Kullanıcılar, önceden ayarlanmış optimize edilmiş bellek yapılandırmalarından birini seçebilir veya bellek performansının ince ayarını yapabilir ve ayrıca yoğun oyun oturumları veya günlük bilgisayar kullanımına yönelik standart bellek yapılandırmaları için bir artış sağlayarak bilgisayar ihtiyacına dayalı olarak bellek performansını ayarlayabilir.



X38-DQ6 X38-DS5

GIGABYTE X38 anakartları hakkında daha fazla bilgi için lütfen http://www.gigabyte.com.tr adresinden GIGABYTE web sitesini ziyaret ediniz.

Anakart teknik özellikleri modele göre farklılık gösterebilir.

GIGABYTE™

360drc



“ENERJİ KRİTİK SEVİYEDE”

Kaç yıldır bekliyorduk biz bunları... Beklemek ne kelime, bildiğin “yol gözleme” hadisesinin şişe dibi gözlüklerle desteklenmişiydi yaptığımız. Kaç defa Crysis haberi yaptık, kaç kez Hellgate: London diye ağladık, Jericho’yu babamız bildik, hiçbir haberini atlamadık, her Call of Duty 4 diyenin peşine düştük (dahası da var ama vakit dar). Fakat görgüsüz misafirler gibi “size yatıya geldiiik” diyerek hep birlikte kapıya yığıldılar ya, ondan biraz afalladık. Bu ay 360 derecenin ayarı şaştı birazcık, “şimdi biz neyi haber yapacağız?” olduk (ayar şaşınca her şey olunabiliyor). Ama sonra rejideki arkadaşlarımız uyardı, hayat devam ediyormuş. Daha çıkacak çok oyun varmış. 2008 sezonu yeni başlıyormuş. Ve şu an elime ulaşan bir bilgiye göre, haber yazmanın birinci kuralı “miş”le biten cümleler kurmamakmış.

360DRC, bu ikinci tam turunda yine birbirinden uzak dünyalara uğradı. Uzun uzun soluklandığı durakları uzun uzun işledi deftere. Capcom’un protez kollu metal efsanesi Bionic Commando’nun yıllar sonra uyanışına baktık mesela. Yeni nesille eskisi arasındaki kuşak çatışmasını bitirmek için mükemmel bir iletişim vesilesi olacağını söylüyor pedagoglar bu oyunun. Sonra F.E.A.R.’ın yeni kardeşi Project Origin’e göz attık ama yazıyı hazırlayan Mehmet çok korktuğu için çok kalamadık. (Sayın Kentel’in çocukken gittiği Robocop filminde de aynı böyle çok korktuğunu ve ikinci yarı başlamadan sinema salonunu terk ettiğini biliyor muydunuz?)

Sizi daha fazla burada tutmayalım... İçerde Cevat Yerli var yine, bu kez abileri de yanında. Bill Roper var, Legendary: The Box var. Dahası da var. Hepsi içerde. -SERPİL ULUTÜRK

360drc iç açılar

14 – BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!
Çünkü biz gözü doymaz, kanaat etmek nedir bilmez, pisboğaz, ob... (eeee... ayıp ama). Geçen ay dilediğimiz oyunlardan biri gerçek oldu. Bu ay da, ne koparsak kârdır.

12 – 5 YOLU
Bu dergi niçin 5,95 lira? Çünkü 5 Yolu’nda sıraladıklarımızı yapabilmek için bayinin size vereceği o 5 kuruşa ihtiyacınız var. Sahi, Oyungezer alırken çıkarıp 5,95 lira uzatan çıkıyor mudur hiç?

10 – BIONIC COMMANDO
Duyduk ki çocukluk kahramanımız hiç işlemediği bir suç yüzünden idam edilmek üzereymiş. Hemen Capcom abiye söyledik, bir operasyonla bizi Ascension City’ye indirdi. Ve olaylar gelişti... Gelişecek daha.

24 – KONUK YAZAR: BILL ROPER
Flagship Studios’un kaptanı o. Yani Hellgate London konusundaki teessüflerimizi iletebileceğimiz birinci adres. Ama öyle samimi bir yazı hazırlamış ki... Kıyamıyoruz.

12 – LEGENDARY: THE BOX
Modern zamanların fantastik ve mitolojik korkuları... Manhattan’da süzülen bir Gryphon, metro tünelinde terör estiren bir Golem kolonisi ve takım elbiselilerin “hayatla” tanışması...

18 – PROJECT ORIGIN
Monolith Vivendi’den taşınınca F.E.A.R.’ın ve Alma’nın yeni üssü Project Origin oldu. El fenerimizle uzaktan görmeye çalışıyoruz ama... Ama çok karanlık be, sabah baksak?


Kahramanımız çok güçlü ama bir de eline ayağına dolaşan şu kablolar olmasa...

ŞCR / GRIN

Bionic Commando, İsveçli genç ve başarılı ekibin üçüncü çalışması olacak.

Tom Clancy's G.R.A.W (2006)
Özellikle görselleriyle ve oynanışıyla Xbox 360'da oldukça olumlu tepkiler almıştı.

Tom Clancy's G.R.A.W 2 (2007)
Çok fazla yenilik içermese de pek çok açıdan öncülünün üzerinde bir yapım oldu.

BIONIC COMMANDO

CAPCOM'UN DİRİLENLER ORDUSUNDA ARTIK BİR KOMANDO DA VAR - BARBAROS PİLİÇLİ

1987 yılında, annemin gözetiminde parka gidip diğer çocuklar arasında terör estirirken Capcom beni durduracak bir silah geliştirdi. Artık hırsımı diğer çocuklardan değil, kötü robotlardan çıkarabilecektim. Artık ne zaman mahalledeki atari salonunun kapısından girsem ben Bionic Commando'ydum. Tek sorun, diğer çocukların da kendini Bionic Commando sanmasıydı. Ne kadar da ahmaktı hepsi...

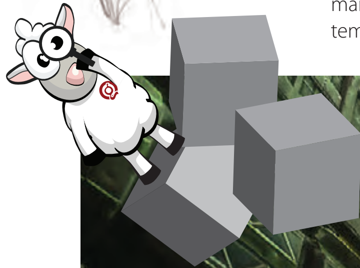
Pek çok yaşlı kurdun kalbinde çok özel bir yeri vardır Bionic Commando'nun. Ancak bir devrin koskoca NES'ini kaçıranlara az renkli, çok pikselli bir GameBoy oyununu da (mesela *Elite Forces*) çağrıştırabilir. Peki bunca çağrışım ve özlem, iterasyon bağımlısı Capcom'a ne yaptırır? Elbette "yeni nesil multi platform bir Bionic Commando" olacaktır cevap. Ancak oyuna temcit pilavı benzetmesini yapıştırmadan önce durup bir bakalım. Belki de yeni neslin de bu eski kahramandan öğreneceği bir şeyler vardır? Yok mudur?

BC'nin yeniden yapımı gündeme geldiğinde yapımcı için işler pek de parlak görünmüyormuş başlangıçta. Capcom kariyerine tercümanlıkla başlayan tasarımcı Ben Judd'un karşısına çıkan ilk engel, Capcom'un projeye "ölü doğacak bebek" muamelesi yapması olmuş. Bunun sebebi NES'e çıkan ilk Bionic Commando'nun sadece Amerika'da çok sevilip Avrupa ve Japonya'da pek ilgi çekmemiş olması. Ancak Judd'un hırsı ve inadı, oyun için Capcom'dan ve İsveçli geliştirici Grin'den oluşan bir kadro kurulmasını ve ekibin tam gaz çalışmaya başlamasını sağlamış.

MODERN ZAMAN TARZAN'I

İşte bu yazı, tam da o anlara denk düşüyor. Yani BC hâlâ geliştirme aşamasının başlarında, olgunlaşmamış bir proje. Oyunun şu ana kadar yapılan tanıtımlarında en çok üzerinde durulan şey ise **salınım mekanizması**. İlk oyunu unutulmaz kılan ve benzerlerinden ayıran bu salınım mekaniği yeni BC'de de aksiyonun kalbini oluşturacak. Oyunun kahramanı Nathan Spencer'ın (seslendirmesini Faith No More'un eski vokalisti Mike Patton yapacak) biyonik sol koluyla, yıkık dökük bir şehir atmosferi içinde her yöne hoplayıp zıplamasını sağlayan bu sistem, görsel açıdan birebir *Spider Man 3*'tekine benziyor. Ancak yapımcı BC'nun *Spider Man*'e göre daha fazla özgürlük sunduğu ve sistemin sadece bir tuşa basmaktan ibaret olmadığı iddiasında. Ekran üzerinde sevimli turuncu bir nişangaha sahip biyonik kolumuzla, kancamızı fırlatıp tutunacağımız noktayı seçmek durumundayız. Yani bir şeyleri ıskalayıp yere çakılmanız da olasılıklar dahilinde. Ama paniğe gerek yok, duyduğumuza göre dikey düzlemde hafif bir "auto-aim" olacak ve biyonik kolun getirdiği özgürlükle kullanım kolaylığı arasında bir denge sağlanmış olacak. İddia edildiği gibi benzerlerinden daha üstün olacaksa bu sistem, merakla beklemeye değer görünüyor.

Kahramanımızın ve biyonik kolunun vaad ettikleri bu salınım mekaniğiyle sınırlı değil. Tellerden veya direklerden kaymak, çevreyle etkileşime girip dünyayı düşmanlarımızın başına yıkmak, salınım yaparken bir yandan da ateşli silahlarla ölüm kusmak, bazı yerlere ulaşmak için çeşitli fiziksel bulmacaları çözmek gibi aksiyonlar da oyunun özellikleri arasında. Kullanım şekli ve amacı farklı ateşli silahlar da yine oyunda sıklıkla başvuracağımız yoldaşlarımız olacak.




Ascencion City'nin en büyük sorunlarından biri, otopark bulamayan araçların yarattığı trafik terörü

Çizgisel bir ilerleyişe sahip görevler boyunca yukarda saydığım özelliklere ek yeni varyasyonlar ve yetenekler de açılabilecek. Ancak bu olay pek yeni bir şey değil; zaten pek çok oyundan alışık olduğumuz bir rutin. Bizi asıl ilgilendiren kısmı bunların ne derece eğlenceli olacağı. Bunca silahı ve yeteneği üzerinde kullanacağımız, şehri yakıp yıkan terörist grubun adı ise Bio-Rain. İsimlerinden de az çok kestirilebileceği üzere genetikleri üzerinde oynanmış ve geliştirilmiş bu afacanlar oyun boyunca zayıftan güçlüye doğru karşımıza çıkacak. Daha gelişmiş düşmanların bizi zekâlarıyla mı yoksa fazladan HP'leriyle mi terletecekleri ise şimdilik merak konusu.

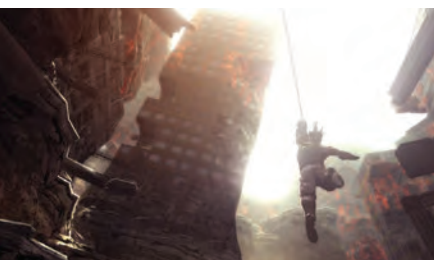
BELEDİYE YIKIM EKİPLERİ İŞ BAŞINDA

BC, NES'deki öncülünden on yıl sonrasında, kahramınımızın ihanete uğrayıp cinayetle suçlandığı, biyonik kolunun söküldüğü ve tam da idam edileceği gün içinde geçiyor. Ama tabii ki oyuna o kadar parayı helvamızı yesinler diye vermeyeceğiz... Aynı gün şehrimiz Ascension City, teröristlerin saldırısına uğruyor ve bu kaosu durdurmak için bizden yardım isteniyor. Böylece terörist avı başlıyor.

Örümcek Adam'ın, aralarında süzüldüğü yüksek binalarıyla Manhattan'ın kırık dökük bir versiyonunu anımsatan Ascension City, biyonik kolumuzla yapacağımız numaralara oldukça uygun tasarlanmış. Ancak yayınlanmış ekran görüntüleri sadece şehri turlamayacağımızı, ormanlara da yolumuzun düşeceğini söylüyor.

Yirmi yıldır uykuda olan kült bir oyunu uyandırmak kolay iş değil. Oyuncu ahalisinin çoğunluğunun zevkler konusunda oldukça tutucu olduğunu varsayarsak, yeniden yapılan bir oyunu eski fanlarına sevdirmenin (hele ki 2B'den 3B'ye bir geçiş söz konusuysa) zor bir iş olduğunu söyleyebiliriz. Üstelik sunulacak eğlence ve yenilikler günümüz oyuncularını da tatmin etmek zorunda. Ama kaygılanmaya gerek yok çünkü karşımızda retro oyunları diriltmekte usta bir isim var; Capcom!

KISACA
Tür: Aksiyon
Yapım: Grin
Platform: PC, 360, PS3
Çıkış: 2008 sonu
Web: www.bioniccommando.com



"5 KURUŞU DEĞERLENDİRMENİN"

5 YOLU

Oyungezer aldıktan sonra artan 5 kuruşunuzla ne yapacağınızı bilemiyor musunuz?



1 "5.95 ytl'ye dergi mi olur" demeyip, para üstünün üzerine 19.999,95 milyar koyarak bir araba alın (Zebani'ye selam, sevgi, özlem...).



2 1 tane 5 kuruşla, tek paralı para maçı yapın. 3 tane 5 kuruşla, 3'lüsünü yapın. 22 tane biriktirin ve her jetonun tek bir adamı temsil ettiği bir para maçı yapın.



3 Metro jetonunun 5 kuruş büyüklüğünde ve ağırlığında olduğu bir ülke bulun, Oyungezer aldığınız her ay metroya bir kez bedava binme hakkı kazanın.



4 İstanbul metrosunda acaip güzel çalan iki genç var. Birisi elektro birisi bas gitar çalıyor. Her 10 sayıda bir onları bulup 50 kuruş verin onlara. Bizim selamımızı söyleyin.



5 Para üstü olarak aldığınız 5 kuruşları biriktirin, Oyungezer'in 120. sayısı bedavaya gelsin (en başta bunu düşünmediysek ne olalım!)



ÜÇ SÜRPRİZ YUMURTA!

Dergiyi tam baskıya gönderiyorduk, öyle şeyler duyduk ki girmeden dumadık. 2008'de oynanacak oyunlar arasına Deus Ex 3'ü ekleyin, Rockstar'ın Max Payne 3 üzerinde çalışmaya başladığını bilin ve Sims 3'ün 2009 Eylül'de hayatı bize dar etmek üzere yolda olduğunu unutmayın.

HER EŞYA TOPLANMAZ

"Sanal hırsızlık" deyince akla hemen çalınan kredi kartı bilgileri, hack'lenen dev web siteleri geliyor ama Almanya'dan gelen bir bilgiye bakılırsa, artık oyun içinde eşya yürüterek de hapse girebiliyorsunuz. 17 yaşındaki bir Alman, Habbo Hotel'de (yıllanmış, ama sevimli sosyal ağ oyunlarından biri) mobilya çalmak suçundan tutuklandı.

15 yaşındaki beş çocuğun polisle işbirliği sonucu yakalan gencin bugüne kadar 4 bin euro değerinde sanal mobilya çaldığı, bunu da arkadaşlarının kullanıcı hesap bilgilerini ele geçirerek Habbo Hotel'deki odalarından yaptığı açıklandı.

Otellerden havlu, saç kremi, ayakkabı çekeceği gibi şeyler yürütmek gerçek hayatta da neredeyse gelenekselleşmiş bir alışkanlık ama kullanıcıların para ödeyerek edindikleri mobilyalarını çalmak, sanal bir otelde de olsa hoş karşılanacak bir şey değil. Nihayetinde sahipsiz bir sandık bulduğunuzda içindekileri loot'lamak başka şey, sandığı da yüklenip gitmek başka. Hırsızlık yapmayın. İyi insan olun.



-Şüphelinin profilini çıkarttık amirim. 5 cm boylarında, yuvarlak yüzlü, koyu renk gözleri olan, sürekli gülümseyen birini arıyoruz.
-İyi iş çıkartmışsınız çocuklar, bravo! Toplayın bunların hepsini. Topla topla topla!

80'LER HİÇ BİTMESEYDİ!

Aslında yukarıdaki ünlemi soru işaretine çevirince, bütün o nostalji/romantizm havasının yerini bir **dehşet anı** alabilir, kendimizi "Hayıııırr!" diye bağırarak bayırdan aşağı salabiliriz... O kadar da iyi değildi 80'ler ve bitmeselerdi hayat çok acayip olabilirdi...

Ghost Busters'ın oyunu yapılıyor diye bu kadar sevinmezdik (Vivendi yapıyor, 2008 sonunda çıkacak).

Yerli Kardeşler Crysis yerine Cryball diye bir oyun yaparlardı. Kırdığımız tuğlalardan aldığımız bonuslarla maksimum hız, maksimum güç ya da anlamsızca görünmezlik kazanan topumuz "Koduumun Tuğlaları!!" diyemezdi. Oyunu Türkçe'leştirmenin kimseye faydası olmazdı, top her dilde aynı şekilde "zıp" derdi.

Terminator'ün yeni oyununun çıkacağını duyduğumuzda "Anaaaa, Robocooop!" diye cahilce gaza gelirdik. (Terminator Salvation: The Future Begins, filmiyle aynı sırada yani 2009 yazında PC ve yeni nesil konsollar için piyasada olacak.)

Interplay, Fallout haklarını Bethesda'ya satarak kazandığı 5,75 milyon dolarla yeni birer Earthworm Jim ve MDK yapacağını açıkladığında "MDK ne acaba?" diye düşünürdük. Bethesda'nın yapımına devam ettiği Fallout 3'e de ilk Fallout muamelesi yaparak tarihi bir hataya düşerdik.

Duke Nukem Forever'ın seneye çıkacağını öğrendiğimizde, buna inanırdık. (3D Realms, oyunu 2008'in büyük oyun fuarlarından birinde ilk kez oyuncularla buluşturacağını açıkladı.)







LEGENDARY: THE BOX

İNSANIN BAŞINA NE GELDİYSE MERAKTAN - MEHMET KENTEL

Bazı hikâyelerin duyulmaması gerekir
Bazı sırların açığa çıkmaması,
Ve bazı kutuların açılmaması...

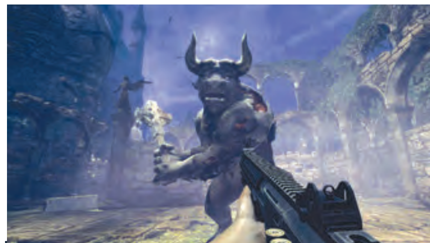
Şimdi, sırf dile getirildiği için kendi kendine geçersiz bir işlem yürütüp kapanacak olan bir iddiada bulunacağım. Legendary: The Box adındaki felaket isimli oyun, 2008'in en sıkı oyunlarından biri olabilir. Ve fakat bundan sonraki yaklaşık 4700 karakter boyunca, yukarıdaki iddianın kanıtlarını sunacak olan kişi ben olduğum için, laneti üzerine çekme ihtimali de aynı oranda yükseliyor. Belki de, *bazı oyunlara Mehmet'in ilk bakış atmaması gerekir.*

Charles Deckard profesyonel bir sanat hırsızıdır. Bir gün, New York'taki bir müzeden bir 'kutu' çalmasını ister bir müşterisi. Deckard kutuyu başarılı biçime çalar ama merakına yenik düşer ve çaldığı kutunun içine "şöyle bir" bakar. O anda dünya, en uzun "şöyle bir" aralığını yaşamaya başlar. Açılan kutu, Pandora'nın Kutusu'dur ve Deckard'ın kapağını kaldırmasıyla birlikte içinden çeşit çeşit ve sayısız mitolojik yaratık çıkar. Dünyamız işgal altındadır. Üstelik tek düşman kutunun içinden fırlayanlar değildir. Deckard'a işi veren LeFey ve onun lideri olduğu Black Order örgütünün de niyeti belli ki iyi değildir. İş, yine bize düşmüştür.

ETME BULMA DÜNYASI

Oyun içi videolarından su katılmamış bir FPS olduğunu gördüğümüz Legendary: The Box birçok etkileyici özelliği bünyesinde barındırıyor. Bunlardan ilki daha önce benzerini pek görmediğimiz bir yapay zekâ sistemi. Üstteki paragraftan anladığınız gibi oyunda kapışan üç taraf var: Kutunun içinden çıkanlar, Black Order ve Deckard (ve ona yardımcı olan diğer direniş güçleri). Pandora henüz kimsenin elinde olmadığı için, yaratıklar kimse tarafından kontrol edilmiyor. Önlerine çıkan herkes potansiyel öğle yemeği onlar için. Biz dünyayı kurtarmaya ve Black Order'dan intikam almaya çalışırken, LeFey de kendi amaçları doğrultusunda savaşacak. Dolayısıyla herkesin birbirine düşman olduğu bir Japon Kale durumu var ortada. Ve gelişmiş yapay zekâ sayesinde, kısa süreli ittifaklar yapmak mümkün. Örneğin Black Order üyeleri bizimle çatışırken bir Werewolf sürüsüyle karşılaşılırsa bizi bırakıp kurtçuklara karşı savaşmaya başlıyorlar. Yaratıkların yapay zekâsı da üç 'öfke seviyesi'ne göre ayarlanmış. İlk seviyede size uzaktan pençe sallamakla yetinirlerken, eğer biz onlara saldırır, onları kızdırırsak, çok daha büyük bir şiddete maruz kalıyoruz. Yapay zekânın bir güzelliği de çevreyi efektif biçimde kullanabiliyor olması. Tepemizdeki platforma saldırabiliyor mesela, altta kalanın canının çıkması için. Böyle de oyuncu bir yapay zekâ kendisi.

The Box'ın grafikleri ise muazzam. Müthiş bir renk cümbüşü ve olağanüstü animasyonlarla bezeli oyun dünyasına, Unreal 3 motoru hayat vermiş. Gryphonlar, Golemler, Werewolflar o kadar güzel gözüküyor ki canım hayvanat bahçesine gitmek istedi ("hayvanat bahçesinde golemin ne işi var?" demeyin, sanki Werewolflar varmış gibi). Vücut modellemeleri özellikle müthiş. Gelişmiş bir kas & kemik sistemi sayesinde yaratıkları farklı yerlerinden vurmak ve onlara farklı zararlar vermek mümkün (anlatamadım ama, *Soldier of Fortune*'daki G.H.O.U.L. sisteminin benzerini kastediyorum).



Oyunun oynanış açısından sunduğu birkaç ufak yenilik/özellik/güzellik var. Örneğin düşman yaratıklar zaman zaman üzerinize atlıyorlar ve The Box bu durumlarda bir mini-oyun halini alıyor. Jericho'da gördüğümüze benzer bir sistemle, doğru zamanda doğru tuşlara basarak üzerimizdeki yaratığı savurmak hatta silahımızla kafasını uçurmak mümkün. Ben yapılmışını gördüm, hoş bir sekanstı. Tabii ki hayvanları koruyalım.

HAYAL DÜNYASI

Elimizde, **"Mehmet Kentel laneti"**ne yakalanmadığı sürece dehşet potansiyelli bir oyun var. Elbette olası bir lanetin çeşitli mantıklı açıklamaları da yapılabilir. Örneğin yapmcıların kendilerinin bile kabul ettiği çizgisellik, oyuna darbe vurabilir. Yine de şimdilik bunları düşünmek yerine müthiş videoları izleyip, Gryphonlar'a hayran kalıp, besin zincirindeki en üst halka olmamanın nasıl bir şey olduğunu hayal edip, New York ve Londra'nın nasıl çizildiğini merak ederek geçirmek istiyorum önümdeki süreyi. Sana da aynından tavsiye ediyorum sevgili okur.

KISACA

Tür: FPS
Yapım: Spark Unlimited
Platformlar: PC, 360, PS3
Çıkış tarihi: 2008 Mart
Web: www. legendarythebox.com

ŞCR / SPARK UNLIMITED

Amerikalı ekip şimdiye bir tek oyuna imza attı ama umut vadettiği kesin.
Call of Duty: Finest Hour (2004)
Xbox, PS2 ve GameCube için yayınlanan Finest Hour, bir FPS klasiği olamadı ama CoD serisini güçlendiren bir hamleydi.


Çok sevimli! Isırmaz di mi?

BU AY ÇIKAN ONCA OYUN YETMEDİ, DAHA İSTİYORUZ

Biz bunları istiyoruz

1 PROTOTYPE GTA, YARATIKLA TANIŞINCA

Siz bir mutantsınız. İyi değilsiniz, hiç iyi değilsiniz. Tek hissettiğiniz açlık ama farklı bir açlık bu. Etrafınızdaki herkesin DNA'sına aşeriyorsunuz. Vücudunuzdan çıkan "sivri şeyler"in, girdikleri vücutlardan bu ihtiyacı karşıladığını fark etmenizle, oyun başlıyor.

Oyun alanınız Manhattan. Dünyanın en kalabalık bölgesi yani. Ordu tarafından karantinaya alındığından girmek veya terk etmek imkansız. Yani sizinle birlikte 10 milyon insan bu hapiste ve hepsi av. Manhattan sizinle birlikte köpeğe benzeyen korkunç mutantların cirit attığı, ordunun her türlü silahı fütursuzca kullandığı, sıradan insanlarınsa hayatta kalabilmek için kaçıştığı bir oyun parkı. Tuhaf güçleriniz var ama nedenini hatırlamıyorsunuz. Gökdelenlere dikey olarak tırmanabiliyor, asfalta elinizi sokup metrelerce ötede korkunç, ölümcül dikitler çıkartabiliyorsunuz. DNA'larını çaldığınız insanların kılığına girebiliyorsunuz. Bu sayede bir ordu generalinin kılığına girip üsse sızabiliyor ve üssün tepesine bir hava saldırısı emri verebiliyorsunuz. Çeviksiniz, hızla giden arabaların üstünden zıplaya zıplaya koşarken, uçan tekmeyle helikoptere girebiliyorsunuz. Birkaç saniyelik bir sallantı… Ve helikopterin kapılarından kan fışkırıyor. Helikopter artık sizin. *GTA*'nın oyuncuya verdiği özgürlüğü sevenler, Prototype'ı görünce küçük dillerini yutacaklar. *GTA*'nın şiddet dozajına laf edenlere ne olacağını ise, çok merak ediyoruz.

Resmi çıkış tarihi: 2008 Yazı
Bize göre: Radical Entertainment'ın daha önce geç kaldığını görmedik.











2 SPORE

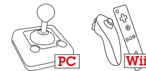
İÇİNDE SIMS OLMAYAN İLK MAXIS OYUNU

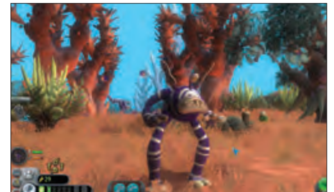
Spore fazlasıyla şaibeli bir oyun. Ama bunun sebebi Maxis değil, sizsiniz! Tamamen kendi seçimleriniz doğrultusunda bir **yaşam formu** oluşturmak, temel içgüdüye sığınıp çoğalmak, kocaman bir kabileye dönüşmek, bu arada evrimleşmek... Tüm bunlar için Maxis'in size vereceği şey aşağı yukarı bir paket oyun hamuru. Oyun da, şaibe de bundan sonrasında, yani siz oyuna girdikten sonra başlıyor.

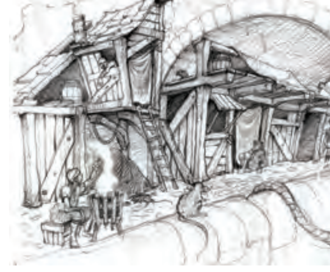
Son bilgilere bakılırsa, bu oyunda portakaldaki vitaminden uzay gemisi kaptanlığına uzanan evrim sürecimizi tamamlamak için sekiz saat yeterli olacak. Tabii yarattığımız türün hayatta kalması, doğal seleksiyonun pençesine düşmemesi şartıyla.

Oyunun görselliği ise Maxis'in The Sims'le keşfettiği "casual" kitleyi hipnotize edecek çekicilikte. Sadece kıdemli oyuncuları cezbeder sanılan kaynak toplama, üs kurma, hakimiyet bölgesini genişletmek adına büyük savaşlara girme gibi işler öylesine kolaylaştırılmış ve görsel açıdan da o kadar iyi desteklenmiş ki... Strateji oyunlarını karışık bulduğu için bucak bucak kaçanlar, çatır çutur medeniyet kurduklarına kendileri bile inanamayacak. Zaten Will Wright açıkça söylüyor: "Sadece 'hardcore' oyunculara hitap edecek bir Spore, şimdiye kadar bitmiş olurdu. Ben Sims oynayanların da bu oyunu **kullanabilmesini** istiyorum."

Resmi çıkış tarihi: 17 Haziran 2008
Bize göre: İki erteleme yedikten sonra, hiç belli olmaz.









3 FABLE2

BİR SEVGİ SELİ ADETA

Biz *Peter Molyneux*'yü severiz, o da konuşmayı. O kadar çok konuşur ki, bir süre sonra sanki siz hiç yokmuşsunuz gibi olur odada. Genellikle yapmakta olduğu oyun hakkında konuşur. Benzerlerinden nasıl da farklı olacağından, devrimsel özelliklerinden dem vurur ha vurur. Ama oyun çıktığında, bahsettiği devrimsel özelliklerin çoğu kırpılır, iyi ama normal bir oyun haline gelir. Bu bilginin ışığında dinlemeniz gerekir Molyneux'yü. Yoksa anlattıklarının büyüsüne kapılıp çok fazla şeyler beklemeye başlarsınız.

Fable 2 hakkında da pek susmuyor Peter bu aralar. Özellikle de yeni oyuna ekledikleri bir duygudan çokça bahsediyor: Sevgi. Oyunda evlenip çoluk çocuk sahibi olabileceksiniz ve eşinize, çocuklarınıza olan sevginiz önemli bir yer tutacak. Oyun, kimi **ne kadar sevdiğinizi "hissedecek"** ve bunun üstüne oynayacak. Ailenizi, hatta köpeğinizi bile sevip sevmediğiniz oyun tarafından hissedilecek (herhangi birisinin yanında fazla zaman geçirmeniz bunun bir göstergesi olacak mesela) ve buna göre görevler oluşacak. Mesela, biz uzak bir diyardayken, ailemiz saldırıya uğrayabilecek. Eğer bir şeylerin ters gittiğini farketmez ve zamanında geri dönemezsek…Oyunun bize yapacaklarını düşünmek bile istemiyoruz.

Savaşmak ve kılıç dövüşleri de basitleştirilmiş ama animasyon çeşitliliği fazlasıyla artmış. Etrafınızı birkaç kişi çevirmişken tek tuşla savunma ve saldırı hareketleri yapabileceksiniz. Kılıcı savururken dikkat etmezseniz, yakındaki bir tahta sütuna saplanıp kalabilecek.

Resmi çıkış tarihi: Belli değil
Bize göre: Molyneux'nün yaptığı iş iyidir. Şimdiye kadar hiçbir oyunu fos çıkmadı.







İSTEYİN, SİZİN İÇİN ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Bu Oyunu İstiyorum bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.

4 SILENT HILL 5

SESSİZ TEPENİN YENİ ZİRVESİNİ GÖRMEK İSTİYORUZ

Konami sessiz sedasız Team Silent'ı, yani şimdiye kadar tüm Silent Hill'leri yapan ekibi dağıttı. Bunun sebebi, Silent Hill 2'yle zirve yapan serinin, 3. ve 4. oyunlarla yaşadığı düşüş. Konami, serinin taze kana ihtiyacı olduğunu hissetti. Kısacası, yeni oyun Japonlar'ca değil, bu kez ABD'li bir ekip tarafından hazırlanıyor: *The Collective*. İçiniz rahat olsun, oyunun müziklerini yine *Akira Yamaoka* besteliyor. Silent Hill'i altıncı ziyaretimiz (*Origins*'i de sayıyoruz) *Alex Shepherd* adlı askerin hikayesini anlatıyor. Bir asker olan Alex, küçük kardeşinin kaybolduğunu öğrenince hava değişimi alır. Kardeşini aramaya Shepherd's Glen adlı bir kasabadan başlasa da, geçmişi bir şekilde onu Silent Hill'in sisli sokaklarına sürükler.

Oyunun psikolojik bozukluk tüten havası korunsa da, kazıttığımız ilk bilgiler "Amerikan-vari" özellikleri ortaya çıkarttı. Bir kere, artık dövüşebiliyoruz! Bilirsiniz, önceki Silent Hill'lerde genellikle kaçmayı tercih ederdik. Yeni oyunda Alex çeşitli saldırı/savunma hareketleri yapabilecek ve her türlü silahı da ustalıkla kullanabilecek. Oyuna eklenen Havok fizik motoru tüm nesneleri etkiliyor. Ama bu iyi bir şey mi? Hayır, çünkü daha önce yaptığınız gibi bir yan odaya geçip rahat nefes almak yok. *Schism, Smog* gibi korkunç yaratıklar kapıları kırıp peşinizden gelecek. Ayrıca, "hemşireler" de geri dönüyor bu oyunla ve her zamankinden daha korkunçlar… Ama belli bir açıdan da, çok daha da çekiciler…

Resmi çıkış tarihi: Belli değil
Bize göre: İkinci oyundan sonra, onu geçecek Silent Hill'i bekliyoruz… Biraz daha bekleriz.






Bartu ve İşhan can kulağıyla dinliyor. Ezel kaçıp gitmiş, muhtemelen Crysis oynuyor.

1- Neşe içinde geçen dostluk maçının ardından, taraflar formalarını takas ettiler.

2- Yerli Kardeşler OGZ forumlarından gelen mesajları dikkatle inceledi.


1


2

OYUNGEZER KARDEŞLİĞİ vs. YERLİ KARDEŞLER

CRYTEK'TEN DÖRT OYUN DAHA GELİYOR! - TUĞBEK ÖLEK

Yerli Kardeşler'in Intel'in davetiyle İstanbul'a geleceğini duyar duymaz kolları sıvadık. Bugüne dek onlarla pek çok söyleşi yapmıştık zaten, artık farklı bir şeyler yapmanın zamanıydı. Çiçeği burnunda web sitemizde küçük bir yarışma hazırladık ve kullanıcılarımıza Crysis'i neden heyecanla beklediklerini sorduk. Bu soruya en güzel cevabı veren üç okurumuzu da Crytek röportajına çağırdık. Bu röportajı onlarla birlikte yaptık. Ezel "HannibalKing", Bartu "Bart" ve İşhan "VivaRevoluciton" Crytek ve Crysis ile ilgili en merak ettikleri soruları yönelttiler Yerli Kardeşler'e.

Ezel – Kasım'da Oyungezer'de yazdığınız yazınızda E3'e ilk gittiğinizde Nvidia dışında hiçbir firmanın yüzünüze bakmadığını yazmıştınız. O zaman neler hissettiniz?

Cevat Yerli – Oraya boşluktan gelmiş takım elbiseli üç kardeş gibi olduk, kimse bizi anlamıyordu ya da ciddiye almıyordu. Orada Alman dergilerine gittik ama onlar da "iyi, iyi, tamam" deyip çekip gidiyorlardı. Çok zor bir durumdaydık. Başta Nvidia da ilgilenmemişti. Ama sonra "dur bakalım" dedik, "buraya ta Almanya'dan uzun bir yoldan geldik, binlerce kilometre uçtuk. Kolay pes etmeyeceğiz". Görüştüğümüz kişiden üç dakika istedik, bize o üç dakikayı verdiler ve o anda bütün olay değişti.

Faruk Yerli - Şansımıza orada basından da birileri vardı ve biz demoyu gösterirken bilgisayarın başına toplandılar. Bu oyun ne, nasıl bir teknoloji diye sormaya başladılar. Böylece Nvidia'nın dikkatini çekmiş olduk.

İşhan – Peki oyunun Türkçe'leştirmesi nasıl oldu? Hikayesini biraz anlatabilir misiniz?

Cevat Y.– Baştan beri Electronic Arts'a Crysis'i Türkçe'ye çevirmek istediğimizi söylüyorduk. Ama şakalaşıyorduk işin doğrusu, onlar yapmazsa biz yaparız diyorduk. Muhteşem Türkçe'mizle kendimiz seslendiririz diyorduk hatta :). EA sürekli Türkiye'deki satışların Türkçe'leştirme masrafını karşılamayacağını söylüyordu. Ama biz işin masraf kısmını düşünmüyorduk, Türk olduğumuz için kalbimizin sesini dinlediğimizden bunu istiyorduk. Bu arada Şubat ayında Yoğurt Technologies'den Cemil Bey ile tanışmıştık. Bizim zaten niyetimiz vardı, Cemil'in de bu konuda bağlantıları ve tecrübeleri olduğunu görünce karar verdik. EA'i karşımıza alıp, "bakın bugüne kadar şakalaşıyorduk ama artık bu iş ciddi" dedik. Onlar da kabul etti, "sizi desteklemek için bunu yapacağı"z dediler.

Bartu – Crytek'te kaç Türk var ve bu sayıyı arttırmak için Türkiye'de ofis açmayı düşünüyor musunuz?

Avni Y. – Şu an bizim dışımızda 12 kişi var. Biz de rakamı büyütmeyi çok istiyoruz ama çok zorluk çekiyoruz. Türk arkadaşlar arasında ilgi duyan çok ama buna profesyonel bakanların sayısı çok az.

Faruk Y. – Türkiye'de ofis kurulmasıyla ilgili şu an kesin bir planımız yok. Bunu uzun süredir araştırıyoruz, yetişmiş eleman potansiyelini, tekno-kentleri değerlendiriyoruz.

Cevat Y. – Eğer Türkiye'den 10-15 kişilik bir geliştirme ekibi toparlayabilirsek bir ofis açmayı çok isteriz elbette.

Faruk Y.– Bunun çok şartları var elbette. Bu şartların yerine gelmesi gerekiyor ki böyle bir adımı atalım. Böyle bir ofisi kontrol edebiliyor olmamız lazım. Çünkü bir macera için zaman yok.

Tuğbek – Crysis'i bir marka olarak kullanıp film, oyuncak gibi şeyler yapma niyetiniz var mı?

Cevat Y. – Öncelikle konsepti iyi oturtmak gerekiyor. İyi bir konseptin gücü, medyadan bağımsız olarak çalışıyor olması. Yani filmi, kitabı, oyun,u hepsi başarılı olabilmeli. Şöyle bir oyun yapmak istiyoruz ama bu film olarak iş yapmaz dediğimiz zaman bunun iyi bir konsept olmadığını anlıyoruz. Crysis için Hollywood'dan yoğun bir ilgi var. Geçtiğimiz haftalarda bunlarla görüştük zaten, ama henüz yüzde yüz verilmiş bir karar yok.



Avni Y. – İlgi çok fazla gerçekten. Hemen hemen bütün büyük film şirketlerinden teklif aldık bugüne dek.

Tuğbek – O zaman Crysis 2'nin yapım çalışması da başlamıştır zaten. Ne kadardır üzerinde çalışıyorsunuz?

Faruk Y. – Yok henüz başlamadık. Başlamış olmamız lazımdı aslında.

Cevat Y. – Öncelikle Crysis için oyuncuların, dergilerin yorumlarını almak istiyoruz.

Tuğbek – Peki, ben Coburg'da sizi ziyaret ettiğimde bir oyun daha geliştiriyordunuz. Onu ne zaman açıklayacaksınız?

Avni Y. – Onun bir senesi daha var.

Tuğbek – O görüşmede "FPS değil ve konsollara çıkacak" demiştiniz. Başka bir bilgi var mı verebileceğiniz?

Avni Y. – Ne zaman söyledik bunları ya?

Faruk Y. – O zaman da ne dedik, bunu konuşmak yok dedik.

Ezel – FarCry olsun, Crysis olsun kullandığınız teknolojiler pek çok oyun firmasının imrendiği şeyler. Bunları farklı oyunlara ve türlere uygulamayı düşünüyor musunuz?

Cevat Y.– Düşünüyoruz elbette. Zaten bahsedilen, bir sene sonra duyuracağımız bu diğer proje var. Bundan başka Budapeşte ve Kiev'de geliştirilen projeler var.

Tuğbek – Geliştirilen oyun sayısı toplamda dört yani?

Cevat Y. – Evet toplam dört oldu.

(Bu arada Faruk'dan bana doğru şiddetli bakışlar gelir)

Tuğbek – Anam! Çok kötü bakıyor Faruk abi.

Faruk Y. – Bir oradan bir buradan girip laf alıyorsun boyuna...

Tuğbek – Ehi mehi :)

NOT: Röportajın tam metnini *www.oyungezer.com.tr*'de okuyabilirsiniz.

ATI NO.1 MANUFACTURER

Liberation of your Imagination

with the NEW SAPPHIRE HD3850 and HD3870 Series



SAPPHIRE HD 3850

High End Performance
DX10, HD VIDEO, PCIE-2.0
SM4.0, CrossFireX



SAPPHIRE HD 3870

Extreme Gaming
DX10, HD VIDEO, PCIE-2.0
SM4.0, CrossFireX







HDMI
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE



3DMARK06
The Gamers' Benchmark





SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

K.O.R.K.U.'NUN YENİ ADI

PROJECT ORIGIN

MEHMET KENTEL

Jericho'yla başlamıştım bu aya. Karşımda iyi bir *Undying* benzeri bulmayı ummuşken, kötü bir *F.E.A.R.* benzeri görünce üzülmüştüm. Ve şimdi "iyi bir F.E.A.R. benzeri" olacağını iddia eden bir oyunla kapatıyorum bu ayı (bundan anlam çıkartacak kadar da kaderciyim). Project Origin, Monolith'in fevkalade başarılı korku oyunu F.E.A.R.'ın devamı. İlk oyunun dağıtımcısı Vivendi'yle yaşadıkları ayrılık sonucunda; F.E.A.R.'ın içerik hakları yani karakterler, hikâye ve evren Monolith'te, isim hakları ise Vivendi'de kalmış durumda. Monolith internet üzerinden yaptığı bir anketle oyunculardan yeni oyun için isim bulmalarını istedi ve ortaya Project Origin çıktı (bu konuda gereksiz ama komik bilgiler için bkz. "Sizden Korkulur" kutusu).

KÖK HÜCREDEN DEVAM OYUNU YAPMAK

Amerikan ordusunun paranormal olaylar üzerine uzman biriminin (aa Jericho!) kontrolünü oyunculara veren ve bizi hep beraber tırsak bir maceraya sokan ilk oyunun gücü; hızlı bir aksiyon, karanlık bir atmosfer ve çok kanlı sahnelerden geliyordu. Project Origin de, oyun içi videolardan gördüğümüz kadarıyla, aynı temel üzerine bina ediliyor. Elbette vaat edilen topraklar daha kanlı, daha vahşi ve daha pis. Ancak bu sefer Monolith'in niyeti bunun da ötesine geçmek. Project Origin baş kahramanın hikâyesine daha fazla odaklanacak, dramatik öğeler ön plana çıkartılacak. Baş kahraman demişken, önceki oyundaki ana kahramanı yönetmediğimizi söylemeliyim. Henüz kimliğini ve teferruatını bilmediğimiz yeni asıl adam, yine her türlü konvansiyonel silaha hâkim. Üstelik çeşitli özel güçleri de var (çok hızlı hareket etmek suretiyle zamanı yavaşlatmak gibi). Yapımcıların üzerine yoğunlaşacakları diğer karakter de, tahmin edin kim? Alma! Her tarafından kanlar damlayan ürkütücü küçük kız. Zaten hatırlayacaksınız, Project Origin bu kız çocuğunun üzerinde uy-



ŞCR/ MONOLITH

Bizi her defasında korkuyla, karanlıkla baştan çıkarıyor Monolith. 1991'den beri ofis ortamına gün ışığı girmemiş, öyle duyduk.

Condemned: Criminal Origins (2005)
Seri katillerin hastalıklı zekâsıyla baş etmek kolaydı da, silahımızda her daim mermi bulunmaması kötüydü...

Aliens vs. Predator 2 (2001)
İlki kadar değildi ama yarattığı ürpertiyle hep hatırlanacaklardan biridir.


Yeni teknolojiden hiç haberi olmayan bir genç kız.

SİZDEN KORKULUR

Monolith'in oyuna isim bulma yarışmasına oldukça ilginç öneriler gelmiş oyunculardan. Biz de bu önerilerden bir demet sunalım dedik. Doğrusu Oyungezer okurlarının olgunluğuna da hayran kaldık, hiç böyle öneriler gelmemişti dergiye isim ararken. Bakalım:

W.I.K.I.D. (Winning isn't killing it's dying): Kazanmak öldürmek değildir, ölmektir.
Carnival of Graveyards: Mezarlık Karnavalı
The Hunt for the Wolf: Kurt Avı (iyi de kurt ne alaka?)
The Girl in the Ketchup Stained Dress: Ketçap lekeli giysili kız (yapımcıların haklılıkla belirttiği gibi, onlar ketçap değil)
Little Miss Bloodshine: Bayan Küçük Kanışığı ("???" demeyin, kelime oyunu var: Oscarlı film Bayan Küçük Günışığı).
Bloody Carousel: Kanlı Atlıkarınca
M.E.A.T.: E.T.
B.E.E.R. (Beasties! Even Ethereal Reptiles!): B.İ.R.A. (Canavarlar! Hatta Ruhani Sürüngenler!)
P.I.E.(Paranormal Investigation Experts): P.A.S.T.A. (Paranormal Soruşturma Uzmanları)
S.A.U.S.A.G.E.: S.O.S.İ.S. (e yuh!)



BELKİ KEK YALANDI!

... AMA COMPANION CUBE GERÇEK

Yıllarca ruh ikizini arayan bir insanın bula bula, üstünde pembe kalpler olan bir küp bulması ve ona bağlanması hayırlara vesile değildir muhakkak. Değil mi ama? "Evet" cevabını yapıştırmadan önce bir daha düşünün. Çünkü Valve çok yakında Portal'ın bu sessiz kahramanının çeşitli büyüklükte ve farklı kullanım amaçlarına sahip versiyonlarını satışa çıkaracak. Büyük peluş bir yastık olarak ya da dikiz aynasında kullanılmak üzere üretilmiş olan ilk iki versiyona bakarken "ne saçma bir fikir" değil de "birini seçmek yerine hepsini mi alsam?" diye düşünüyorsanız, hiç sakınmayıp itiraf edin; siz de ruh ikizinizi bulmuş olmanın mutluluğunu yaşıyorsunuz son bir aydır...

"YAV F.E.A.R. GÜZEL OYUNDU TAMAM AMA OFİS KORİDORLARINDAN GINA GELMİŞTİ. SON BÖLÜME KADAR HEP OFİS, HEP KORİDOR." –SİNAN AKKOL

gulanan deneyin adıydı. İkinci oyunda Alma hakkında çok daha fazla şey öğreneceğiz.

Project Origin, F.E.A.R.'ın başarısında en büyük pay sahibi olan etkenlerden yapay zekâyı daha da geliştiriyor. Artık düşmanların hareketleri hiçbir şekilde önceden yazılmış değil; tamamen oyuncuların yaptıklarına göre şekilleniyor. Çevreyle etkileşimin de iyice artırıldığı oyunda düşmanlar etraftaki her öğeyi kendi yararlarına kullanıyorlar. Atlıyorlar, zıplıyorlar, siper alıyorlar. Hele bir de yandıkları zaman, hem çok etkileyici hem de çok komik olan bir görüntüyle karşılaşıyoruz. Yanan düşman önce kendi üzerine vuruyor alevi söndürmek için, sonra duvarlara sürtünüyor, yerlerde yuvarlanıyor ve gitgide daha panik oluyor. Elbette çevreyle etkileşim oyuncunun hayatta kalabilmesi için de çok mühim. Çevrede görünen birçok objeyi kendimizi korumak için kullanabileceğiz. Monolith'in iddiası o ki oyunda ilerleyebilmek için her an zeki olmalı, her çatışmayı düşünerek oynamalıyız. Bütün bunlara dayanarak, Project Origin'in gelmiş geçmiş en iyi çatışma sahnelerini sunacağını belirtiyor yapımcılar. Doğru olup olmadığını göreceğiz.

F.E.A.R.'dan farklı olarak, artık neredeyse her FPS'de gördüğümüz "kendi kendine iyileşme sistemi"ne geçiyor Project Origin. Dolayısıyla artık sağlık pakedi peşinden koşmamız gerekmeyecek. Oyunun zorluk seviyesinin artırıldığını, düşmanların artık daha zeki olduğunu düşünürsek, mantıklı bir hamle olmuş. Zaten az önce ofiste yaptığım ufak çaplı bir kamuoyu araştırmasında (katılanlar: Blaxis ve Jesus) hepimizin bu sistemi sevdiğini tespit ettim.



OFİSSİZ BİR DÜNYA OLMAZ MI DERSİN?

Project Origin'in eldeki malzemeye bakarak yine kaliteli bir iş olarak karşımıza çıkacağı belli. Ancak Sinan'ın son iki senedir gördüğü her boş adamı karşısına oturtup "Yav F.E.A.R. güzel oyundu tamam ama aynı ofis koridorlarından gına gelmişti. Son bölüme kadar hep ofis, hep koridor!"ladığını hatırlıyorum da, Project Origin bu konuda çok yeni bir şey söyleyecekmiş gibi durmuyor. Hatta yine az önce sağ omzumun üstünden ekranda izlediğim videoyu görünce gözünde bir damla yaş belirdi ve "hala aynı ofis ya! Delirecem!" dedi. Monolith'ten ricam, şu "aynı ofis"ten kurtulup biraz havadar mekanlara çıkması, bizi de kalbi kırık patronun gazabından koruması. Onun dışında, korudukları karanlık atmosfer, geliştirilmiş grafikler, çatışma sisteminde yaptıkları iyileştirmeler ve gelişkin bir yapay zekayla, bir de üstüne Alma'nın eşsiz varlığıyla, Project Origin başarılı olacak gibi gözüküyor.

KISACA
Tür: Korku-FPS
Yapım: Monolith
Platform: PC, 360, PS3
Çıkış tarihi: 2008'de bir gün
Web: www.projectorigingame.com

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Sevgili Koreliler!

Türkçe Crysis çıktığı ilk hafta 3.000 adet orijinal kopya satarak, toplamda satması beklenen rakamı da aştı!

Marul ve Ejderha

Aramıza hoşgeldin MUDER (bkz. sayfa 144)

Yapma Ama!

Zero Punctuation (Sıfır Noktalama İşareti) incelemelerini duydunuz mu? Duymanız gerek. www.escapistmagazine.com'dan bakınız! (Dikkat! En sevdiğiniz oyunlar yerin dibine geçmiş olabilir)

Yeni IP İstiyoruz!

Ubisoft yöneticisi Rob Cooper "Oyun endüstrisi yeni serilere aç artık! Assassin's Creed'in dünya çapındaki satış başarısı bunun göstergesi" dedi. Haklı.

Crytek'e Türkiye'de Ofis

Crytek dördüncü stüdyosunu Türkiye'de açmak istiyor. Şimdiye kadar hükümetimizden bir cevap alamamışlar! Aloo! Yok mu hükümetten birisi bizi duyan?! Tersine beyin göçü istiyoruz artık!

Aral Bize Gitar Al!

Guitar Hero 3 PC'lere de çıktı! Ama Türkiye dağıtıcısı Aral İthalat hala gitarları getirsek mi getirmesek mi diye düşünüyor. Hadi ama Aral!

Uzaylıların da Duyguları Olamaz Mı?



Mass Effect, bir sahnesinde iki uzaylı sevişiyor diye Singapur'da yasaklandı... "Hey dünyalı, biz dostuz!" diye gelmelerinden korkmuş olabilirler mi?

Sistem Halt Etti!

Bu ay PS3'ünüze "System Update" yaptınız mı? Vah, vah, vah! Acınızı anlıyoruz. 2.0'a update edenlerin çoğunda birçok oyunun çakılma derdi baş gösterdi.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

KNIGHT ONLINE'DA 13. DÜNYA

Ne Diablo II'nin baharatçı teyzesi, ne Damla'nın mahlası... Bu kez Akara, Knight Online'ın yeni sunucusu olarak karşımıza çıktı. Türkiye'de 3,5 milyon oyuncusu olan Knight Online, 13. dünyası Akara ile genişledi. 8 Kasım'da açılan Akara'nın bir açılış hediyesi de var. Oyundaki online mağaza Power Up Store'un eşyalarına katılan yeni %400 Experience Boost parşömenler, oyuncuların bir sonraki level'a atlamalarını hızlandırıyor.

Maksimum acının izleri. Max Payne'de bu çizgilerden bir tane daha vardı, eksik kalmış: **7**

Kısık gözler iyidir, hayata şüpheyle bakan bir adama yakışır. Ama Mark'ın gözlerini kısan şey sanki bu şüphe değil de ağzında tuttuğu düttürü gibi geldi bize: **8**

Biraz kirli sakal lütfen... : **5**

Max Payne'de görmeyi bekleyebileceğimiz en son şey bir Mark Wahlberg dövmesidir ki ne yazık ki adayımızda bu dövme entegre geliyor: **0**

Her intikam kahramanı gibi Max Payne de gücünü kasları için parçaladığı ATP paketlerinden alıyor. Mark'ın bu kol kasında nerden baksanız 35 paket parçalanmış ATP var, maşallah: **9**

Söylenecek laf yok bu düğmeye... İnanmakta güçlük çekiyoruz! (Buraya grafik bir öğe şarttı, o bakımdan...)

MAKSİMUM ACININ AKTÖRÜ MARK WAHLBERG

MAX? BU SEN MİSİN?!

Hollywood'un hiç vakit kaybetmeden üstüne atladığı oyunlardan biriydi Max Payne. Sevdiği her şeyi kaybetmiş eski bir polisin intikam öyküsünün sinemaya uyarlanması tabii ki kaçınılmazdı, ama öncelikle can alıcı bir meselenin çözülmesi gerekiyordu: Max Payne'i kim oynasın? Anlaşılan o ki bu soruya bir yanıt bulunmuş nihayet. Bir zamanlar Calvin Klein reklamlarında boy gösteren, arada rap yıldızı formasyonuna geçiş yapan, en son Departed'daki rolüyle kariyerine bir de "saygıdeğer" çentiği ekleyen Mark Wahlberg oynayacak kahramanımızı. Ama öncelikle Peter Jackson'ın DreamWorks için çektiği The Lovely Bones filmindeki rolünü tamamlaması gerekiyormuş Wahlberg'un. O yüzden küçük bir ihtimal de olsa, aktörün Max Payne'i bir başkasına kaptırma ihtimali var.
Hazır henüz karar kesinleşmemişken biz de ufak bir karşılaştırma yapalım istedik. Mark'tan Max olur mu sorusuna genetik biliminin izin verdiği ölçüde bir yanıt aramaya karar verdik: 50 puanlık genetik testimizden toplamda 29 puan alan Wahlberg'in, The Lovely Bones'u bitirmek için çok da acele etmesine gerek olmadığı sonucu çıktı. Bir aralar çok meşhur olan ve her gün ayrı bir tespit yapan İsviçreli bilim adamlarına başvurun inanmıyorsanız.



İyi bir taktik oyununda amaç, o kırmızı lazer çizgilerine kafa atmadan ilerlemeye çalışmak değil, arkadan dolaşıp çizgilerin kaynağının gırtlağına bıçağı dayamak, o ışığı sonsuza dek söndürmek olmalıdır halbuki. R6 Vegas 2 ekibi, ilk fotoğraflarıyla "aksiyon olur" gibi göründü bize.

TOM CLANCY'S R6 VEGAS 2

R6 EKİBİ KUMARA MI SARDIRDI?

Rainbow Six serisi 10'uncu yılını Vegas 2 ile kutlamaya hazırlanıyor. Bu da demektir ki PC'niz, 360'ınız ya da PS3'ünüz varsa (olmayanlara da selam olsun bizden) ve Tom Clancy's Rainbow Six serisinin dünya çapındaki 16 milyon takipçisinden biriyseniz (değilseniz de selam olsun) üç aya kadar size bir Vegas macerası daha gözüküyor. Gerçi önceki Vegas'ın damağımızda bıraktığı tat, gerçek R6'ten epey uzak, epey alakasız, fakat bir şekilde de hoş bir tattı ama onuncu yıl (ve altıncı oyun) şerefine serinin yine köklerine dönmesi ve son teknolojiyle eskinin sıkı taktik oynanışını birleştirmesi gibi bir umudumuz var. Ama bu olmayacak. Çünkü Ubi'den gelen sıkıcı basın açıklaması aksini söylüyor:

- *"Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, 2006'da oyun dünyasında bomba etkisi yapmıştı"* -diye başlayan bir basın açıklaması "ama biz bu kez farklı bir şey denemeyi düşünüyoruz" diye devam etmez.
- *"Vegas 2, yeni oyun içi öğeleri ve görsel kalitesiyle daha da göz kamaştıracak."* –Her üç ayda bir daha da beyaz yıkayanı çıkan deterjanlar gibi... Büyük bir değişiklik beklemeyin.
- *"Devam oyununu yine Ubisoft Montreal ekibi tasarlıyor."* –Biz de onları seviyoruz.
- *"Yine Vegas'ta geçen oyunda, yeni tek kişilik senaryo ile rekabete ya da ortaklığa dayalı çok oyunculu modların yanında bazı sürprizler de olacak."* –Bahsini yapmaya değecek "büyük yenilikler" yok, "ufak hoşluklar" var.

TOP 20

Hiç durmadan yağan Kasım yağmurları, geçen ayın listesini silip süpürdü.



1 Crysis
Electronic Arts
Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'nin çok satanlar listesinde de tabii ki 1 numara!

2	CoD4: Modern Warfare	Activision	YENİ
3	Football Manager 2008	Sega	DÜŞTÜ
4	SimCity: Societies	Electronic Arts	YENİ
5	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	DÜŞTÜ
6	Gears of War	Microsoft	YENİ
7	Championship Manager 2008	Eidos	YENİ
8	The Orange Box	Electronic Arts	DÜŞTÜ
9	Hellgate: London	Electronic Arts	YENİ
10	The Witcher	Atari	YENİ
11	The Sims 2	Electronic Arts	DÜŞTÜ
12	Empire Earth III	Vivendi Games	YENİ
13	EverQuest II: Rise of Kunark	Sony Online	YENİ
14	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	DÜŞTÜ
15	AoE III: The Asian Dynasties	Microsoft	YENİ
16	F.E.A.R: Perseus Mandate	Vivendi Games	YENİ
17	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	DÜŞTÜ
18	World in Conflict	Vivendi Games	DÜŞTÜ
19	Medieval II: Total War	Sega	DÜŞTÜ
20	FIFA Manager 08	Electronic Arts	YENİ

OYUNEZER!

BİZ UZAYDA ODUN, LONDRA'DA HÜR MASONLAR'IN ALTINLARINI TOPLAYAN NESLİN TA KENDİSİYİZ!

***Soru:** Kavimler göçü nedir, nasıl ortaya çıkmıştır?*
***Yanıt:** "Bundan çok uzun yıllar önce, çok uzak bir galakside, tarihin akışını değiştiren bir oyun ortaya çıktı. Her şey siyah cübbeli tokatçı abilerle, beyaz cübbeli az tokatçı abilerin savaşına Gunganlı su samurları ve tek kaşlı Wookieler'in dahil olmasıyla başladı. Ortalık o kadar şenlendi ki bu savaş tek bir evrene sığmaz oldu. Siyah cübbeli tokatçı abiler, asileri Age of Empires II evrenine kadar kovaladı.*

Star Wars'dan gelen göçmenler yavaş yavaş Age of Empires II topraklarına koloniler kurmaya başladı. Ancak bu yeni topraklara alışamayanlar da vardı. Zavallı Ewoklar'ın üstünden iki Teuton, beş de Moğol akını transit geçiş yapmıştı. İmparatorluk güçleri ise geniş ordularla Age of Empires II topraklarını işgale başladılar. Ama sonunda onlar da zamanla bu evrene uyum sağladılar, odundan ev yapmayı, taştan uzay gemisi, dağ çileği toplayarak da insan üretmeyi öğrendiler. Ormanlar kesilirken Ewoklar pankart açıp eylem yaptıysa da imparatorluk bu durumu pek ciddiye almadı. Ewoklar da "başlarım böyle mağduriyete!" diyerek LOTR evrenine göçtü ve orada hobit ocağını kurdu. İşte kavimler göçü de budur."

Bugün sizlere bunca yıllık Star Wars efsanesinin en büyük buhranından, Galactic Battlegrounds'dan bahsetmek istiyorum dostlar. Age of Empires II'den devşirme, Star Wars Episode I-II gazından olma bu oyun, Star Wars tarihindeki kara lekelerden sadece biridir. Strateji konusunda Star Wars'dan nedense adam gibi bir tek oyun dahi çıkmamasına rağmen ümitlerimiz şu güne kadar niyeyse sürmüştür. Çeşitli kültürler, silahlar ve ekonomiler olmasına karşın halen "işte budur" diyebileceğimiz bir stratejinin olmaması zaten düşündürücüdür.

Empire At War ise Battlegrounds kadar enkaz değilse de köhne bir yapımdır ama en azından özgündür.

Durduk yere nereden çıktı bu hezeyan? Unutmadık, unutturmayacağız! Belki George Lucas'ın kulağına küpe olur da strateji işine bir daha bulaşmamaya yemin eder. Nerede KOTOR'un yenisi, nerede ha?

AYIN EZİĞİ: HELLGATE LONDON
George Lucas dedim de aklıma Bill Roper geldi. Demedik ki bundan aylar önce "Hellgate'i o kadar şişirmeyin patlar, cereyanda kalırsınız!" diye ama dinletemedik. Sonunda çıktı, arada derede, vasat sayılabilecek bir oyun olduğunu cümle alem gördü. Nereden başlasam ki... Nereden tutsam elimde kalıyor.

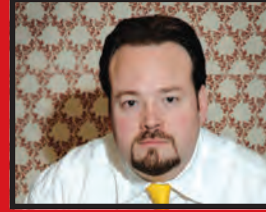
Bir kere ömrümüzde ilk defa Londra'ya gelmişiz, ilk bölümden oyuncuyu alırsın, gezdirirsin değil mi? Ortamlara akarsın, bir iki insanla tanıştırıp çevre edindirirsin. Ne gezer... Murmur adında, meymenetsiz bir herifi göndermişler bizi karşılamaya. Gelir gelmez de, "Onu yap, bunu yap". Sonrası ise kadrolu memur hayatı. Hikâye havada, atmosfer sıfır.

Oyunde en çok içerlediğim durum insanların benle konuşurken yüzüme dahi bakmaması. Bir adam yerine konmama, bir terbiyesizlik… Zombi kesmek değil ki olay. İlk önce insan olacaksın, insanı seveceksin, sevdireceksin sonra da zombiyi kestireceksin. Böyledir bu işler. Atmosfer de budur, animasyon da budur.

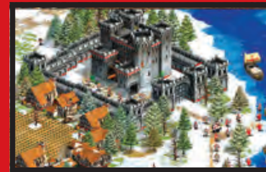
Bir de biri söylesin Paladyum'u neden oyunun para birimi etmiş Bill abim? Gramı 300 YTL ama neden PB? Tamam, beyaz altın yapımında kullanılıyor ama benim ne işime yarayacak? Diğer yandan neden Paladyum'un üstünde hür masonların arması var? Sponsor mu oldular?

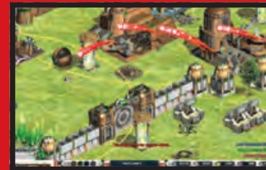
İşiniz gücünüz gizli mesajlar, satır arası fiskosları, tarikatçılık... O kadar detaylara ayıracak vaktiniz vardı da neden animasyonlara, atmosfere ya da en azından müziklere ayırmadınız... Ortamlar o kadar sessiz ve boş ki… Sürekli yağmur yağan saçma sapan bir şehirde ve gelecekte geçen, Diablo II çakması, FPS kırması bir oyunu kim, ne yapsın? Azıcık özgün olalım, azıcık tutarlı işler yapalım canım kardeşlerim. Biri uzayda odun toplatır, diğeri Londra'da mason altınları. Offf offf, ne yapacağız biz sizinle… Nedir derdiniz çocuğum?

Yazan: OlgaY ERTEZ
(olgay@oyungezer.com.tr)


"Çok pişmanım. Bunu gelecekte geçen bir WOW oyunu ile telafi etmeyi düşünüyorum." – Bill Roper


Ewoklar, Şekil A'da da görüldüğü gibi Star Wars evrenindeki şamaroğlanı ayıcıklardır.


Age of Empires 2 Devri


Age of Star Wars Devri


"Star Wars oyunları 1 YTL olacak." – George Lucas

AYIN EZENİ


Olgay Ertez

Oyunculuk hayatına 10 yıldan uzun süredir devam eden Olgay, insanlık hayatına ara vermek üzeredir. Çünkü o kadar çok şey aynı anda üstüne üstüne gelmektedir ki, patlamamak için ekstra çaba sarfeder. Şimdili İ.Ü. dahilindekileri etkileyen bu etkin aurası, yakın zamanda OGZ aracılığıyla tüm Türkiye'ye yayılacaktır.



BU AY OYUNGEZER'İN KONUK YAZARI: **BILL ROPER**

Blizzard büyüsünü yaratan isimlerden biri. Warcraft'ın, Starcraft'ın, Diablo'nun gizli öznesi, 2003'ten bu yana da Flagship Studios'un patronu. Bill Roper, Oyungezer okurları için kendi hikâyesini yazdı.

BEN YAPIMCIYIM

On üç buçuk senedir oyun endüstrisinde bulunduğum ve bu kadar zamandır oyun endüstrisinin ne kadar çok değişip, büyüdüğünü görebildiğim için çok şanslıyım. Size bu süreci biraz anlatayım. Blizzard Entertainment'da çalışmaya Temmuz 1994'te *Blackthorne*'un (Amiga'nın klasiklerinden Flashback'in taklidi olan, ama çok güzel bir platform oyunudur kendisi – *Sinan*) müziklerini yaparak başladım. Kısa bir süre sonra *Warcraft: Orcs and Humans* oyununun seslendirmesi ve aynı zamanda ana senaryo ve görevlerinin yazılması işine geçtim. Sonraki dokuz yıl boyunca direktör ve en nihayetinde başkan yardımcısı olarak tasarım yaptım. Bu sırada ürün geliştirme, hikayeler ve oyun sesleri üzerinde çalışmaya devam ettim. *Warcraft, StarCraft* ve *Diablo* serilerinin yanı sıra Blizzard Studios'un Kuzey ve Güney Kaliforniya ofisleri arasında koordinasyonu sağlamak da benim görevimdi.

Sorumluluklarım zamanla "geliştirme ekibi" dışına da taşmaya başladı. Geliştirme kolunun temsilci olarak pazarlama ve satış bölümüyle birlikte çalıştım, aynı zamanda basın sözcülüğünü de ben yürütüyordum. Bu görevler oyuncu camiasıyla son derece yakınlaşmamı ve fanlarımızın büyük bir kısmıyla tanışmamı sağladı.

2003 yılının Temmuz ayında küçük bir grup halinde yeni bir tasarım stüdyosu kurmak için Blizzard'dan ayrıldık. David Brevik, Erich Schaefer, Max Schaefer ve Ken Williams ile birlikte Flagship Studios'u kurduk. İlk birkaç haftamızı Dave'in oturma odasında çalışarak geçirdik. 2003 Ağustos'unda ise Tyler Thompson, Dave Glenn ve Phil Shenk de kurucu üye olarak aramıza katıldı (son kurucu üyemiz Peter Hu ise *Diablo II*'nin 1.10 yamasının yayınlanmasından sonra aramıza katıldı). Koca bir yılı Tyler'ın evine çöreklenip çalışarak geçirdik!

BEYİN FIRTINASI

Bu çöreklenme gecelerinin birisinde, Erich ve ben Half-Life serisinin ne kadar başarılı olduğundan dem vururken, birden ortaya şöyle çılgınca bir fikir çıktı: Neden *Half-Life 2* gibi oyuncuyu atmosferin ve oynanışın göbeğine yerleştiren ve *Diablo 2* gibi yeteneklerini ve karakterinin üstünde taşıdığı silahları dilediği gibi geliştirmesine izin veren bir oyun yoktu? Acaba bu kötü bir fikir miydi? Tartışmamız geceyarısını çoktan geçmişti, ama sanırım saat 3 sularında, Hellgate London'ın ilk konsepti ortaya çıkmıştı.

Oyunun ismi o anda belli değildi tabii, ama içinde "cehennem"i andıran bir şeyler olması ve modern dünyada geçmesi gerektiğine karar vermiştik. Cehennem ve modern dünyanın bir araya gelebilmesi için de "yeraltından gelen iblisler"den daha güzel ne olabilirdi ki? Dünyanın bütün modern şehirlerinde gelişmiş metro sistemleri vardır (burada bize bir gönderme olabilir mi? – *Sinan*) ama bunların en gelişmişi, Londra'nın yer altı sistemiydi. 1863'ten beri sürekli genişleyen 408 kilometrelik bu devasa ağın bir kısmı kullanıma kapatılmış, bir kısmı da unutulmuştu. Haliyle Londra Metrosu, diğer adıyla "Tube" (tüp) **tam bir şehir efsaneleri yuvası**ydı. Blizzard'dan sonraki ilk maceramızın geçeceği şehri de böylece bulmuş olduk.

BALKABAĞINDAN HELLGATE YAPMACA

Hellgate: London'ın teknolojik altyapısını ve oyun mekaniğini yaratırken şirketimiz de yavaş yavaş büyümeye başladı. En nihayetinde San Francisco'daki fantastik ofisimizi tuttuğumuzda şirket çalışanları 13 kişiye ulaşmıştı. Eylül 2004'de buraya taşındık ve o seneki Cadılar Bayramı partisini yeni ofisimizde verdik. Garip gelebilir ama o partide yaşanan bazı anlar bize oyunumuzun temasını yaratırken ilham verdi. 2004 ve 2007 yılları arasında Flagship olarak 70 kişiye ulaşmıştık. Şirketimizin ana kısmı San Francisco'daydı, iş geliştirme müdürümüz Los Angeles'da, Avrupa temsilcimiz ise Londra'da yaşıyordu. Ayrıca Seattle'da ikinci oyunumuz *Mythos* için çalışan 11 kişilik bir geliştirme takımımız da vardı. Gerçekten büyük bir ekiptik artık.

Firmamızdaki büyümeyle birlikte, online oyunlarımız ve oyunlarla ilgili müşteri hizmetleri işleri için Koreli yayın ortağımız HanbitSoft firmasıyla Ping0 isimli bir ortaklık başlattık. Ping0, 48 çalışanıyla tüm Kuzey Amerika ve Avrupalı oyuncularımıza destek veriyor.

4.5 sene önce bu işe başladığımızda, firmamızı mümkün olduğunca küçük ölçekli tutmak niyetindeydik. Az önce verdiğim rakamlardan sonra inanması size güç gelebilir ama başta oyunumuzu birlikte yapmayı düşündüğümüz 30 kişi sınırının çok üstüne çıkmamıza rağmen bizce bu hedefi tutturduk. Müzik, ses desteği, sanat ve sinematik işlerini yapan çok sayıdaki diğer insanı saymıyorum bile. Bu, benim işe başladığım zamandan günümüze oyun endüstrisinin ne kadar köklü bir değişim geçirdiğini gösteren güzel bir örnek. İlk çıkan *Warcraft: Orcs and Humans* oyunu toplam 18 kişilik bir ekiple üretilmişti. Neden çalışan sayısı bu kadar arttı? Yanıt, oyuncuların beklentilerindeki değişimde gizli.

YENİ NESLİN BEKLENTİLERİ DE YENİ NESİL

Günümüz oyuncuları, oyunların her yönüyle mükemmel olması gibi bir beklentiye sahip. Grafikler, sesler, müzikler, ara videolar, oynanış, online desteği ve dahası... Son kullanıcıya yönelik bilgisayar donanımında gerçekleşen ilerlemelerle doğru orantılı olarak sözünü ettiğim konularla bağlantılı kalite talepleri de hızla artıyor. Yapımı 2 ila 4 yıl sürecek büyük çapta bir oyunun geliştirilme sürecinde oyun geliştiricilerin en büyük sorunlarından biri donanım dünyasındaki gelişmelerin gerisinde kalmaktır. Bazıları teknolojiyi takip etmeye çalışırken nadiren de olsa gelişen teknolojiyi takip etmekten vazgeçen de çıkar. Çoğu geliştirici ise hitap ettiği kitlenin isteklerine cevap verebilmek, teknolojik gelişimin gerisinde kalmamak ve devasa boyutlara ulaşan iş yükünün altından kalkmak için gitgide büyüyen ekipler oluşturma eğilimindedir. **Oyuncuların giderek daha sabırsız hale geldiği**ni de düşünürsek, biz yapımcılara düşen elimizden gelenin en iyisini en hızlı şekilde yapmaktır.

Oyun geliştirmek ne yazık ki kesin formüllere dayandırılabilecek bir süreç değil. Her oyunun teknoloji açısından, oyun mekanikleri açısından, kullanıcı ara yüzü ve genel sunum açısından kendine has zorlukları var. Bunlardan herhangi biri, geliştirme sürecinde beklenmedik yararlara veya gecikmelere neden olabilir. Flagship Studios'un PC oyun geliştiricileri olarak bizler, kendimizi bu platformdaki gelişmelerle yüzleşmek durumunda hissediyoruz. Oyunun yapımına başlandığında "en iyi" kabul edilen bilgisayar, oyun piyasaya çıktığında eskimiş olabiliyor. Dolayısıyla oyun için sistem gereksinimlerini ve neleri destekleyeceğimizi belirlemek, kritik bir karar. *Hellgate: London*'da, hem Direct X 9'lu XP'yi hem de Direct X 10'la Vista'yı destekleyerek bu sorunu aşmaya çalıştık. Bu elbette kolay olmadı ama hem en düşük sistemde hem de en iyi sistemde uygun sonucu almak için süreç boyunca bir şeyleri değiştirmek zorundaydık. Ayrıca oyun piyasaya çıktıktan sonra bile onunla işimiz bitmiş olmayacak.

Hellgate: London çok güçlü bir online bileşene sahip olan tek kişilik bir oyun. Oyunun online kısmı, bazı yönlerden bir MMO'ya benzese de aslında birçok açıdan da MMO'lardan ayrılıyor. Oyunun bu açıdan da özgün olmasını istiyoruz ve bunun için çalışmalarımız

HELLGATE

sürüyor. Tıpkı *Diablo II*'de yaptığımız gibi oyuncuların Hellgate'i de online olarak ücretsiz oynamasına izin veriyoruz. Ama bu kez *Diablo II*'den farklı olarak oyuncuların loncalar kurması, farklı oyun modları arasından seçim yapması ve henüz yapımı süren pek çok özelliği de kullanması mümkün olacak. Ayrıca sürekli güncellemelerin yanı sıra ücretli kayıt olan üyelerimize temalı ve süreli etkinlikler aracılığıyla daha fazla içerik sunacağız. Bu, diğer oyunlarda görmeye alışık olmadığımız türden bir yaklaşım. Tıpkı oyunun tasarımında yaptığımız gibi online ayağında da fark yaratmak adına şansımızı deniyoruz.

EĞLENCE HER DİLDE AYNI

İlk oyununu çıkartan bir firma için fazlasıyla sıra dışı görünen ama Flagship'in yaptığı bir başka şey de oyunu dünya çapında piyasaya sürmek. Dünyanın çeşitli yerlerinden 30'a yakın ülkede oyunumuzu yayınlamak çok heyecan verici bizim için. Kişisel olarak sevdiğim şeylerden biri de tüm dünyayı dolaşarak oyuncularla tanışmak. Oyunların evrensel bir dili olduğunu görmek inanılmaz bir deneyim. Mesela, **sizlerle aynı dili konuşmasam bile, aynı eğlenceyi paylaşabiliyorum**. Oyunda belli bir amacı gerçekleştirdiğimizde hep birlikte gülebiliyoruz, zafer duygusunu paylaşmak için aynı dili konuşmamız gerekmiyor. Yıllar önce, tam da bu eğlence hissini paylaşabilmek için oyun geliştirme işine girmiştim ve umuyorum ki Hellgate: London, hem oyuncular hem de bizim için bu yolda atacağımız yeni bir adım olur.

BILL ROPER









OGZ

Oyungezer Dövüş Kulübüne davetlisiniz.

Sen, büyük savaşçı, asker, dövüşçü veya kısaca, oyun karakteri. Bugüne dek içinde bulunduğun dünyanın, oyununun en güçlü, en önemli karakteri olduğunu düşünüyordun. Belki bugüne dek yüzbinlerce düşmanı alt ettin. Şunu bil ki şimdiye kadar kuralları sadece ve sadece sana hizmet etmek için belirlenmiş bir dünyanın içindeydin. Artık esas gücünü keşfetmenin zamanı geldi.

Bu davetiye oyun dünyasının en seçkin 64 üyesine, sadece bu büyük güç gösterisine katılmayı hak ettiğine inandığımız 64 büyük oyun karakterine gönderildi. Ve eğer, bu büyük dövüşe katılma cesaretine sahipsen, seni bekliyoruz. Bizi bulmak, büyük sınavının ilk adımı olacak.

Şimdi sıra sende. Daveti kabul mü edeceksin, yoksa korkak bir tavuk gibi kendi oyun dünyanın güvenli sınırları içinde, senaristlerin, tasarımcıların senin başına neler getirmeyi planladıklarını merak ederek yaşamaya devam mı edeceksin?



Seçim senin.
OGZ_DK

Dövüş Kulübü



Kaçınılmaz bir sona yaklaşıyoruz... Oyun karakterlerinden bahsediyorum. Yıllardır birbirlerine dokunmadan, dünyalarının kenarından teğet geçiyorlardı. Çok seyrek de olsa Capcom vs SNK gibi istisnai projelerde karşı karşıya gelme şansı buluyorlar, bazen Street Fighter vs Mortal Kombat gibi amatör çalışmaların ürünü olarak hafif kapışmalara giriyorlardı. Birbirlerinin gücünü test etme şansını ancak bu küçük kaçamaklarda bulabiliyorlardı. Ama şimdiye kadar, biz hepsini tanıdığımız halde, büyük çoğunluğu birbirini hiç tanımadı. Ama artık tanışma zamanı geldi. Ünlü filozof ve düşünür Tyler Durden ne demiş: "Birisini tanımak istiyorsan, onunla dövüşmelisin."

Oyun dünyasından seçilmiş 64 kahramana, esrarengiz bir davetiye yollandı bu ay. Ve kendilerini ispatlayacakları bir turnuvaya katılmaları istendi. Bu davetin kimden gittiği bilinmiyor ancak organizasyonu düzenleme yetkisi bize verildi. Gurur duyduk bu zorlu ama çok önemli göreve layık görülmekten. Ve kulübümüz böylece kurulmuş oldu.

OGZ Dövüş Kulübü

1 DÖVÜŞ



MASTER CHIEF
Nereden geliyor: Halo Serisi
İsminin aksine bir usta aşçı değil, uzaylı istilacılara karşı geliştirilmiş *Spartan* modeli sibernetik bir asker türünün son örneklerindendir. Dünyayı kendine hayran bırakmış, bir askerdir. Hemi de yörüngeden dünyaya atlayacak kadar gözü kara bir asker. Ama korkarız o kaskın altından bir karpuz çıkacak.

"Bu savaşı ben başlatmadım, ama ben bitireceğim!" ★★★☆☆

VS



KRATOS
Nereden geliyor: God Of War Serisi
Kaderin oyununa bakın ki Master Chief'in rakibi gerçek bir Spartalı çıktı. Ekstrem sporlardan hoşlanan Kratos, paraşütsüz yamaç paraşütüyle başladığı macerasında Ares'i öldürür, savaş tanrısı olur, tek başına cehennemden kaçar, Zeus'u tepeler... Turnuva davetiyesi Aras Kargo (Ares'in yan işi) tarafından ulaştırıldığında Olimpos'a tırmanıyordu.

"Zeuus! Aklını almaya geldim!" ★★★★★

2 DÖVÜŞ



NARIKO
Nereden geliyor: Heavenly Sword
Kabile reisinin tek kız çocuğu. *Cennet Kılıcı*'nı kullanarak, gaddar kral Bohan'a karşı çıkınca, memleketten sürülmüş. Elinde kılıç olduğunda her türlü kombine hareketi yapabilir ama yapmasa ya... Evinin kadını, çocuklarının anası olsa... Turnuvaya çağırmamızın nedeni kesinlikle o güzel, badem gözleri de değil bi kerem.

"Keşke kılıç yerine biraz da ev işi yapmayı öğrenseydim." ★★☆☆☆

VS



MAX
Nereden geliyor: Max Payne
Uyuşturucuyla savaşında ailesini kaybeden, işlemediği bir cinayetle suçlanan, sevdiği kadını kollarında ikinci kez kaybeden Max'in sonu gelmez acılarına Dövüş Kulübü derman olabilir dedik. Üçüncü bir Max Payne oyununu psikolojisinin kaldırmayacağını düşünerek, Max'i kulübümüze çağırdık. Ama her an tetiğe asılıp kulübü dağıtabilir... Ağır çekimde...

"Etliye sütlüye karışmam, yanlış anlaşılmaktan korkarım." ★★★☆☆

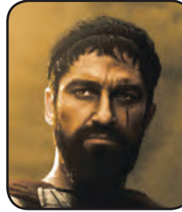
3 DÖVÜŞ



ÜMİT KARAN
Nereden geliyor: PES 2008
Nazik el kol hareketleriyle kart görmeden her hakeme kafa tutabilen Ümit, kalecileri dumura uğratacak, Tsubasa'nın "KARTAL VURUŞUUU!" benzeri bir teknik geliştirmek istiyor. Bunun için gerekli miktarda XP toplaması için mutlaka tekme tokat dövüşlere çıkması gerektiğine kendisini ikna ettik... Keh keh :)

"Haakem hakkımızı yedi Evin Ana!" ★☆☆☆☆

VS



LEONIDAS
Nereden geliyor: 300: Path To Glory
Sparta'nın koruyucusu ve en saygı duyulan komutanı. Kendini parçalarcasına bağırmasıyla ve barış elçilerini şehrin ortasında duran etrafı tamamen açık, herkesin içine düşebileceği kuyulara tepmesiyle meşhurdur (bura Isparta yigenim). Ama 299 askeri de toptan hava değişimi almış, o yüzden yalnız geldi.

"Herkes nereye kayboldu birden?" ★★★☆☆

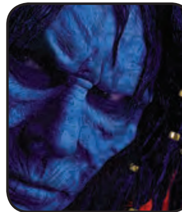
4 DÖVÜŞ



GERALT
Nereden geliyor: The Witcher
Profesyonel bir yaratık avcısı olan Geralt, her uzun ve beyaz saçlı ana karakter gibi, hanımlarla çok iyi anlaşır. Daima vermek zorunda olduğu zor kararlar yüzünden tüm dünyanın yükü sırtındadır sanki. Ama hiç umrunda mı? Zerre değil. Çünkü o "cool" bir karakter.

"Soğuk görünüşüme aldanmayın, hepinizi seviyorum." ★★★☆☆

VS



NAMELESS ONE
Nereden geliyor: Planescape Torment
Belki de binlerce yıldır yaşayan, öldükçe yeniden dirilen bir karakter dövüşmek isteyeceğiniz türden bir rakip değildir. Planescape'i belki de yüzlerce yıldır arşınlayan bir karakterdir karşınızdaki. Belki ona yapacağınız hiçbir şey işe yaramayacaktır. Kiminle dövüştüğünüze çok dikkat etmeniz gerekir belki de.

"Bugün Sigil'in ters tarafından kalkmış gibiyim." ★★★★☆

5 DÖVÜŞ



MANNY CALAVERA
Nereden geliyor: Grim Fandango
Ölüleri *gerçek anlamda* diğer tarafa göndermekle yükümlü, barışçıl bir kişidir Manny. Ama yeri ve zamanı geldiğinde, yeminini bozar. Siyah kukuletasını kafasına çeker, "+4 to siyah beyaz" orağını eline alır ve görevini yapar Manny. Kimseye de eyvallahı olmaz. O kadar da ölü ama delikanlı bir karakterdir.

"Ben de kendimin daha çok oyununu görmek istiyorum." ★★★☆☆

VS



ALMA
Nereden geliyor: F.E.A.R.
Sadece "garez yüklü bir ruh" olduğundan olsa gerek, sadece düşünerek insanın etini kemiğinden ayırabilir. Her türlü koridorda saatte 1 metre hızla, arkasında kanlı ayak izleri bırakarak yürüyebilir... Bitti (bir de şunu demezsem çatlarım: "Yarım Alma, gönül alma").

"..." ★★★★☆

6 DÖVÜŞ



SAM & MAX
Nereden geliyor: Sam & Max
Deneyimsiz gözlere bu "köpek ve tavşan" ikilisi bir Disney çizgi filminden fırtlamış gibi gözükebilirler. Ama sevimli görünüşlerinin altında, oyun dünyasının en psikopat ikili karakterlerini barındırmakta. Bu yüzden tam denklerini buldular! Özel yetenekleri "başkalarına eziyet" ve "saçmalamak"dır.

-"Fareye ne oldu Max?" -"Serbest bıraktım, pencereden." ★★★☆☆

VS



KANE & LYNCH
Nereden geliyor: Kane & Lynch: Dead Men
Bir psikopat ve bir ultra-psikopattan oluşan ekip, acımasızca döverek ve bolca "Fuck!" diyerek herkesi bertaraf edebilirler. Rakipleriyle birbirlerini dengelemek şöyle dursun, bu dört psikopat bir araya gelirse halimiz duman olacaktı. O yüzden, güç birliği yapamadan biz bunları birbirlerine kırdıralım hele dedik.

-"Rehineye ne oldu Lynch?" -"Kulunç tedavisi." ★★★☆☆

7 DÖVÜŞ



BIG DADDY

Nereden geliyor: Bioshock

İşi küçük kızlara göz kulak olmak olan bir bebek bakıcısına göre fazlasıyla zırhlı, o zırha göre de fazlasıyla hızlıdır "Babacık". Durdurması mesele, kurtulması zor zenaat olan Big Daddy, teke tek dövüşte en iddialılardan. O yüzden Big Daddy çok mutlu, hatta gülüyor şu anda karşımda. Canım benim! (O kaskın altından nasıl gördüğümü sormayın.)

"Hanimiş benim tatlı kızım... Babasının kızı mıymış?" ★★★★☆





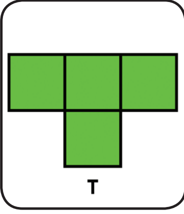
PYRAMID HEAD

Nereden geliyor: Silent Hill 2

Oyunda Laura'ya yaptıkları affedilir gibi değildi. Yine de dövüş kulübümüze çağrıldığında, arkasında o koca bıçağı sürükleye sürükleye kapıdan içeri girerken hiç de utanmış gibi bir hali yoktu. Veya biz görmezden gelmeyi tercih ettik… Eğer işlediği günahlardan ötürü kendisini bitirmezse, daha çok "yürekler yakacak."

"Şu aleti daha ufağıyla değiştirsem diyorum artık." ★★★☆☆

8 DÖVÜŞ



T

Nereden geliyor: Tetris

En köşeli dövüşçümüzle tanışın. Yok edilemeyeceğini sandığımız blok gruplarının sonunu getirmiş, kapatılamaz sanılan her türlü gediği kapatmıştır (şey, en azından T şeklinde olanları). Tetris'in T'si sessizdir, sadece işini yapar. Basit olması, onu korkulması gereken bir dövüşçü haline getirmiştir, kimbilir ne güçler saklıyordur.

"Dağdan bir kız geliyor döne döne şarkısının hastasıyım." ★☆☆☆☆





PRINCE

Nereden geliyor: Prince Of Persia

Tam bir cambazdır (Mor ve Ötesi'nin kastettiği türden değil ama). Önce babaya yaranayım derken tüm şehri canavara çevirir. Prensesi elinden kaçırır, en yakın arkadaşı ölür. Tüm bu beceriksizliklerinden sonra, ömür boyu traş kremi kullanmamaya yemin eder. Kulübe katılır. Ama şanssızlığı henüz sona ermemiştir (çok mu belli ettik bu dövüşün sonucunu? :)

"Bu kez 35 yıl geri gitsem, sonra 3 yıl ileri atlasam..." ★★★☆☆

9 DÖVÜŞ



HOMER SIMPSON

Nereden geliyor: The Simpsons Game

Homer, Homer, Homer (homur homur ne homurdanıyorsun?). Aptal ve şişko gibi görünse de, aslında… Aptal ve şişkodur. Ancak elinin altında çok tehlikeli bir güç var ve onu kullanmaktan çekinmez. Bunun, "ailesinin ona olan sevgisi" olduğunu düşünenler içinse bir çift lafımız var: Nükleer. Santral.

"Mmmm... Donuts..." ★★☆☆☆





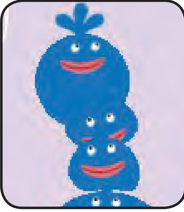
GUYBRUSH THREEPWOOD

Nereden geliyor: Monkey Island

İğrenç espriler yapmak, dünyadan haberi olmamak, kızlardan dayak yemek, ömrünü adadığı korsanlığı öğrenememek. Tüm bu üstün meziyetleri CV'sinde toplamayı başarmış bir karakter Guybrush. Bahtsızdır, uğradığı her adada bir sandık dolusu hazine vardır ama ona asla ulaşamaz. Acıdık, aramıza alalım dedik (ehahahe).

"Shish, Ke ve Bob'ı özledim, ne yapıyorlar acaba?" ★★☆☆☆

10 DÖVÜŞ



LOCO ROCO'LAR

Nereden geliyor: Loco Roco

Loco Roco'ların bu şirinliklerinin altında, yamyamlık olması bizi çok korkutuyor. Kendi kardaşlarını yiyerek büyüyen Loco'lar, diledikleri gibi birleşip dağılabilerek Roco'luk yapabiliyorlar. Birlikten kuvvet doğar ama kendi kanından olanı bünyeye katarak mı? Bir şeyleri yanlış anlamış gibiler.

"Nay nay nay nooom, nay nay niriniri nay nooom..." ★★★☆☆





PACMAN

Nereden geliyor: Pacman

İşi gücü minik topları yemek olabilir ama ölümsüzlük hapını yuttuğu anda, kısa süreliğine de olsa, eee, ölümsüz olması bir avantaj tabii. Ama hayalet harićinde bir şeyleri yiyebiliyor mu, bunu henüz test etmedik. Yakın zamanda anlayacağız.

"Vakka vakka vakka vakkaa..." ★★☆☆☆

DÖVÜŞLER NASIL OLACAK?

Şimdi sıkı durun: Çünkü Dövüş Kulübü dövüşlerinin sonuçlarını sizler belirleyeceksiniz! Şaşırmayın ama. Çünkü yapmanız gereken şey çok basit: 1 Aralık'tan itibaren web sitemize *(**www.oyungezer.com.tr**)* girin ve **Dövüş Kulübü** logosuna tıklayın. Gelecek sayfada ne yapmanız gerektiği açıkça anlatılıyor olacak, onu okuyun. Yapacağınız tek şey her dövüşte kimin galip geleceğine inanıyor veya kimin galip gelmesini istiyorsanız, ona oy vermek.

Oylamanın gidişatını siz hemen göremeyeceksiniz. Ama 18 Aralık'ta sonlanacak oylamaya göre, her dövüşün galibi belli olacak. Bu noktada iş bize düşecek ve sizin oylarınıza göre şekillenen dövüşte dövüşenlerin yeteneklerine, oylarınıza göre uygun olan bir "**dövüş anlatımı**" yazacağız.

OGZ Dövüş Kulübü'nde toplam 64 dövüşçü olacak –sizi bu ay A Grubu olan ilk 32 dövüşçüyle tanıştırdık. Aralık boyunca A Grubu dövüşleri sürecek ve geriye 16 kişi kalacak. Gelecek ay ise B Grubu'nun 32 dövüşçüsünü tanıtacağız ve Ocak ayında da onlar dövüşecek. B grubundan da 16 karakter elenecek.

Ondan sonra dişe diş, kana kan dövüşler başlayacak. Yedinci ayın sonunda, oyun dünyasının en iyi dövüşçüsü (yani aslında en çok seveni olan karakteri) sizin oylarınızla belirlenmiş olacak.

Haydin yiğitler, sandık başına!



OGZ Dövüş Kulübü

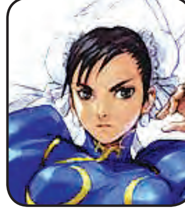
11 DÖVÜŞ



SAMUS ARAN
Nereden geliyor: Metroid Serisi
Nintendo'nun tüm ana karakterleri gibi, şimdiye kadar hiçbir oyununda ağzını açıp da tek kelime etmemiş olması silik olduğunu göstermez. Silahları, uzay gemisi ve şekil değiştirme yeteneğiyle Samus, her türlü dövüşten sapasağlam çıkabilecek yetenekte gibidir. Ayrıca, o zırhın altındaki kadını görmek istiyoruz artık. Yoksa?!..

"Bir konuşsam, yer yerinden oynar." ★★★★☆





CHUN LI
Nereden geliyor: Street Fighter 2
Street Fighter 2'de ilk ortaya çıkışından bu yana kendisini asla bozmayan Chun Li, kaslı bacaklarıyla attığı hızlı "DEP! DEP! DEP!" tekmeleriyle bir neslin kalbini kazanmıştır. Esas düşmanı babasını öldüren M. Bison (dikkat, Mister değil) olsa da, daveti alınca bizim dövüşümüze de katılmadan edemedi.

"Benim adım Çinli değil, öğrenin artık!" ★★★☆☆

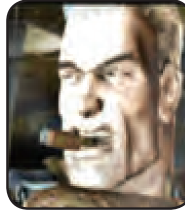
12 DÖVÜŞ



LINK
Nereden geliyor: Zelda Serisi
Ezelden beri her oyunda köyünü ve Prenses Zelda'yı tekrar tekrar kurtarmak zorunda kalan Link, en sonunda birikmiş yıllık izinlerini kullanmaya karar verir. Tatilini geçirmek için Antalya'ya geldiğini haber alınca, havaalanında sensörlü kapıların camlarına toslayıp dururken bulduk onu. Yeşil kukuletasından yakaladığımız gibi çekiştire çekiştire dövüştürmeye getirdik.

"Kurtarılacak bir Zelda varsa, şuracıkta vurun beni." ★★★☆☆

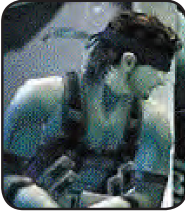




SARGE
Nereden geliyor: Quake 3
Sadece Q3'ün giriş videosunda gördüğümüz, daha sonra da derisini ödünç alarak oyuna daldığımız için özellikleri ve geçmişi hakkında çok fazla bir bilgimiz yok. Ah ah, üj bej frag daha az alaydık da, zaman ayırıp CD'sindeki Readme.txt dosyasını okuyaydık keşke.

"Derimi kullanan herkesten 1 YTL telif alsam, köşeydim" ★★★☆☆

13 DÖVÜŞ



SOLID SNAKE
Nereden geliyor: Metal Gear Serisi
Dövüştürülecek karakterler söz konusu olunca akla ilk gelen isimdir. 3 sayfa sonra dedelik maceralarını okuyacağınız Snake, artık MGS'den yeterince para kazanamadığından, Super Smash Bros Brawl olsun, OGZ Dövüş Kulübü olsun, Marmaris Aşifte Club olsun, bin türlü ekstraya çıkmaya başladı… Ne yaptın sen Snake? SNAKE? SNAAAAKE!

"Ne? Dövüş Kulübü mü?" ★★★☆☆





DEDEKTİF FIRTINA
Nereden geliyor: Dedektif Fırtına
Türk oyun sektörünün en karakterli karakteridir Fırtına Dedektifimiz. Davetimize karşın kendisinden ve yıllarca beklediğimiz ikinci oyunundan haber çıkmayınca ümidi kesmiştik. Ama bir sabah elleri yeşil, kırışık pardesüsünün cebinde kapımızda beliriverdi… Gel gocaman gel…

"Resmime 45 saniye bakan herkes uyuyor, neden?" ★★☆☆☆

14 DÖVÜŞ



NOMAD
Nereden geliyor: Crysis
Sahneye yeni çıkan kahramanlardan biri. O bir Raptor ve hiç de hafife alınmaması gereken bir dövüşçü. Kendisi hakkında pek bir bilgimiz yok ama o Nano-Suit'i hiç çıkartmadığı için hijyenik durumu hakkında derin şüphelerimiz var. Ha, bir de çok pis Türkçe küfrediyor, nereden öğrendiyse elin Amerikalı'sı!

"Ne güzel bir durum...Sevgili Koreliler... Vs." ★★★★☆





MARCUS FENIX
Nereden geliyor: Gears Of War
Gezegeni yaratıklarca işgal edildikten sonra savaşmış ama bir sebepten ötürü hapse düşmüş kendisi. Güçlü kuvvetli ve iyi bir asker olduğu için onu seçtik Pikachu! Ve Dövüş Kulübümüze katılması şartıyla, "yakinlerimizi" araya sokarak şartlı tahliye edilmesini sağladık. (Yıllardır eline kadın eli değmemiş… Korkuyoruz…)

"Hey Dom! O lanet kıçını neden buraya getirmiyorsun ha?" ★★★★☆

15 DÖVÜŞ



PIKACHU
Nereden geliyor: Pokemon
Türkiye'nin enerji açığını gidermek için kullanabileceğimiz halde, sırf hayvanları çok sevdiğimizden kulübe almaya karar verdik. Ama o etraftayken oynadığımız oyunun menüsünden Options'ı, akşam bir yere gidecekken hangi kıyafeti giyeceğimizi falan bir türlü seçemiyoruz. Çünkü hep onu seçiyoruz! (Biri beni vursun!)

"Pika Pika!" ★★★☆☆





HEAVY WEAPONS GUY
Nereden geliyor: Team Fortress 2
Sasha'yla arası bozulan Heavy Weapons Guy, kafayı dağıtmak için "abi sizin orada kalabilir miyim? Sadece birkaç gün" diyerek kapımıza geldi. Biz de fırsat bu fırsat, beleş dövüşçü bulmuşuz, sesimizi çıkartmadık. Peki elinde Sasha olmadan nasıl dövüşecek? Bakalım zaman ne gösterecek. Hadi bakalım… De hadi!

"Sasha'ma kim dokundu? KİM?" ★★★☆☆

16 DÖVÜŞ



THE DOG
Nereden geliyor: Half-Life 2
Half-Life 2'den Episode 2'ye kadar her bölümde Alyx'in yanında beşer dakika gözüken The Dog, neden ilk bulduğu fırsatta sırra kadem basıyor? Çünkü kendisi ünlü bir yeraltı dövüşçüsü! En yüksek bahisler onun üstüne oynanıyor. Ağzından tek kelime çıkmasa da, süper zeki bir arkadaş kendisi. Çok da güçlü. Çağırdık onu da dövüşe.

"Gıcığım Gordon'a. Sessiz ayağına yazılıyor Alyx'e" ★★★★☆





TOMMY VERCETTI
Nereden geliyor: GTA: Vice City
Tommy'nin müzmin bir kırocan olduğu gerçeğini hiçbir şey değiştiremez. Bağrı açık bir İtalyan mafyası çömezliğinden, tüm Vice City'yi yöneten bir suç şebekesinin tepesine kadar yükseldi. Şimdi yine işleri kötüleşmiş, sokakta kaçak sigara satmaya çalışırken bulduk kendisini. Elinden tuttuk, bir iş verdik... Umarız yüzümüzü kara çıkartmaz.

"Ben Scarface'de oynayacak adamdım ama harcandım." ★★☆☆☆

DOSYA

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

EN BÜYÜK KOMPLO TEORİSİ, EN BÜYÜK PLAYSTATION 3 OYUNU... - EREN OKKA, SİNAN AKKOL

UYARI! Bu yazı, serinin önceki oyunlarını oynamayı düşünenler için tehlikeli miktarda bilgi içermektedir.



MGS hakkında hâlâ duymadığınız bir şey kalmış olabilir mi? Açıkçası, işin başında Hideo Kojima olunca, bildiğinizi sandığınız her şey **koca bir hiçten ibaret** de olabilir. Ters köşe adamıdır Kojima, bilenler bilir. Yine de bu yazının ilk birkaç paragrafını şimdiye kadar MGS serisine uzaktan, neden bu kadar sevildiğini anlayamadan bakmakla yetinmiş olanları ısındırmaya ayırmak istiyoruz. Bu en çetrefilli, en karmaşık hikayeli, 20 yıldır kendine her bulaşan oyuncuyu peşinden sürükleyen oyunun son halkası MGS 4. Eğer şimdiye kadar MGS4'le ilgili her türlü komplo teorisini yalayıp yutmuş olanlardansanız "Yeni Neler Var" başlığına doğru hızla ilerleyebilirsiniz.

MGS serisinin olayı, daima müthiş bir hikaye örgüsünün ve komplo teorisinin anlatıldığı, interaktif bir filmin ortasında hissetmenizi sağlamasıdır. Oynanış ise daima hikayenin yanında biraz zayıf kalmıştır. Üçüncü oyunda biraz düzelmiş olsa da, özellikle birinci ve ikinci oyun bundan muzdaripti: Daima bir sonraki hikaye parçacığına ulaşma arzusuyla oynanıyordu oyun. En koyu MGS fanları hariç pek az insanın "ah ah, ne güzel bölümdü bu, dur bir daha oynayayım" dediğini bilmiyoruz (MGS 2 ve 3'e videoları seyredebileceğiniz Theater bölümünün eklenmesinin ana sebebi de budur zaten). Ha, keyifsiz miydi, hayır hiç de değil. Ama hikayecilik, oynanışı daima gölgede bırakmıştır MGS serisinde. Oynanış kısmında ise, örneğin çömelmek, yerde sürünmek ve sonra ayağa kalkmak gibi temel hareketler 2000'li yıllara ait bir oyun için fazla kabaydı ve açıkçası Boss kapışmaları hariç çatışmalar da çok eğlenceli değildir. MGS 3'teki "sniper dede" çatışmasını hatırlayın; adamı gör, yere yatıp nişan al, hedefi vur derken 5-10 saniye geçerdi ki günümüz oyunlarında bu bir "ömür" demek. Ama serinin dördüncü ve son oyununda, bu aksayan sistem değişecek gibi gözüküyor. Dördüncü oyun, ilk üçünden birikmiş hikâyeyle ilgili tüm sorulara cevap vereceği gibi oyuncuya özgürlük de sağlayacak ve nihayet oynanış faktörü de hikayeyle aynı seviyeye taşınmış olacak.

YENİ NELER VAR?

Metal Gear Solid 4'te çatışmaların gerçekten keyifli geçeceğini düşünmemizin birkaç sebebi var. Öncelikle, omuz üstüne yakın kamera sayesinde çatışmalar *Gears of War* veya *Resident Evil 4*'e rakip olmaya aday. Ateş edeceğiniz za-


Bu harabe şehir, sizin oyun alanınız. Her caddesinde bir çatışma var, ama çıkarınıza uygun değilse, hiçbirine bulaşmak zorunda değilsiniz.

man kamera omuz hizasına geliyor ve SixAxis'i eğerek ince ince nişan alabiliyorsunuz (evet, oyun hala "sadece PlayStation 3'e özel").

Etrafı görmek için MGS'nin kamera açısı yetersiz kalıyordu. Bunu önlemek için artık Snake'in etrafında radar ve uyarı göstergesi olarak çalışan *Threat Ring* adlı bir çember var. Etrafınızı saran bu çemberin ne yönde ve ne şiddette titreştiğine bakarak, tehlikenin boyutunu ve yönünü anlayabiliyorsunuz. Bu, saklanacak yerimizin olmadığı bir oyun olan MGS4'te bizi hayatta tutacacak tek can simidimiz. (Bir dip not olarak belirtelim: Şu ana kadar oyunun gösterilen videolarındaki çatışmaların tümünün Ortadoğu'da geçtiğini biliyorduk ama buranın neresi olduğu belli değildi. Videodaki bu savaştan yıkılmış şehrin **Medine** olduğunu da artık biliyoruz).

Ekranın üstündeki klasik radar haritasına benzeyen, ama ortasında Snake'in kendini etrafına ne kadar gösterdiğine göre boyut değiştiren bir başka gösterge de var artık. Çember şeklindeki bu gösterge Snake etrafta dolaşıp ses yaptığında, düşmanları tarafından daha kolay keşfedilebileceği anlamına gelecek şekilde genişliyor. Eğer çömelir veya yere uzanırsa çember küçülüyor, kendinizi daha güvende hissediyorsunuz.


Çatışmalar daha önce hiçbir MGS'de olmadığı kadar canlı ve etkili.


Ocelot'un bedenindeki Liquid gemı iyice azıya almış gibi gözüküyor. Ama, belli mi olur?


Snake'in etrafını saran Threat Ring, etrafınızın ne yoğunlukta tehlikeyle çevrili olduğunu gösteriyor.

HİKAYECİLİĞİN DİBİNE VURMAK

Dördüncü oyun MGS1'den tam dokuz yıl sonra geçiyor ve bu kısa süre içerisinde dünya büyük bir değişim yaşamış. Manhattan'daki Big Shell vakasından sonra özel güvenlik şirketlerinin kontrolsüz kalmasının ve bu kadar tehlikeli silahları ele geçirmesinin çok tehlikeli olacağını fark eden ABD hükümeti bir plan geliştirir: Buna göre, PMC'lerde (Private Military Companies - özel askeri şirketler) görev alan bütün askerlere, SOP (Sons Of the Patriots) adı verilen ve askerlerin hem fiziksel yeteneklerinin, hem de duygularının kontrol edilmesini sağlayan nano-makineler enjekte edilecektir. Böylece savaş daima ABD'nin kontrolünde olacaktır. Ancak, ABD'nin kafasındaki hesaplar çarşıya pek uymaz.

SOP teknolojisi sayesinde PMC'ler çok güçlenir. Savaşın yayılacağı alanı ve şiddetini kontrol etmekte kullanan PMC'ler, böylece savaşı dünyanın en düzenli ekonomik itici gücü haline getirir (enerji, uyuşturucu ve ilaç endüstrisinden bile büyük hale). Sürekli devam eden anlamsız savaşlar "yeni dünya düzeni" olmuştur artık... Evet, MGS her zamanki gibi mesajlarla ve günümüz dünyasına da göndermelerle yüklü olarak geliyor ve inanın burada anlattıklarımız, buzdağının görünen yüzünün tepesinde duran ufacık bir fok balığı bile değil.

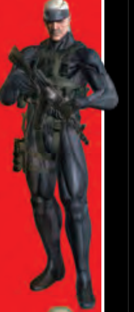
EVET, SNAKE ÖLECEK!

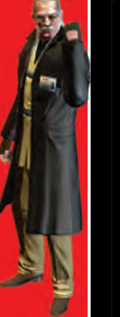
Kojima'nın daha önce de söylediği gibi MGS4, Solid Snake'in son macerası olacak. "*Solid Snake'in hikâyesi MGS4'te gerçekten de son buluyor*" diyor Kojima. "*Eğer bir devamı olduğunu düşünseydim şu anda MGS4 üzerinde çalışıyor olmazdım. Bunu daha önce de pek çok kez söyledim: Solid Snake zaten 8bit zamanında bir sürü güçlü düşmana karşı savaşmıştı. Yeni Metal Gear için PlayStation üzerinde çalışırken en baştan başlamamız gerekiyordu. Ama biz baştan başlamak yerine bir devam oyunu hazırlamayı tercih ettik, bu da daha da güçlü düşmanlar yaratmamızı gerektiriyordu. Sonuç olarak Snake ile aynı güçte bir rakip yaratmak zorunda kaldığımız için klon hikayesine girdik ama bu durum bizi daha da zora soktu.*"

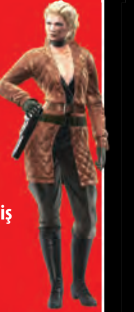
Devam ediyor Kojima: "*MGS4'ün sonu için düşüncelerimden biri, Snake ve Otacon'un adaleti sağlamak amacıyla yasaları çiğneyerek kendilerini ele vermeleri ve sonucunda da yargılanıp kanunlar tarafından idam edilmeleriydi. Ama bütün ekibim bu fikre karşı çıkınca ben de vazgeçtim.*"

ESKİ DOSTLAR


Roy Campbell
Birleşmiş Milletler'e bağlı olarak çalışıyor ve PMC'leri inceliyor. Yaptığı araştırmalara göre PMC'lerin toplam askeri gücü ABD ordusunun gücüne erişmiş durumda. Dahası, en güçlü beş PMC'nin kontrolü Outer Haven ismindeki tek bir şirketin elinde -ki bu şirket de Liquid Ocelot tarafından yönetiliyor.


Old Snake
Birinci oyunda kanına karışan FoxDie virüsü DNA'sında bozulmalara yol açtığı için gri saçlı yaşlı bir adam görünümünü alan Solid Snake, kardeşini öldürmek için Ortadoğu'daki savaş alanını ziyaret etmeye karar veriyor.


Liquid Ocelot
Esas amacını henüz bilmesek de Tokyo Game Show'da gösterilen yeni trailer'da, Liquid'in SOP sistemini hack'leyerek bir ayaklanma çıkarttığı ve Dr. Naomi Hunter'ı kaçırdığını biliyoruz. DNA babası olan Snake'in hayalini, Outer Haven'ı bir ülke haline getirmek istediği neredeyse kesin.


Eva
Metal Gear Solid serisinde şimdiye kadar görmediğimiz şeylerden biri de yaşlı bir kadın. 1960'larda geçen MGS3'te genç ve güzel kadın ajan olarak karşımıza çıkan Eva, oyuna 80 yaşlarında ve güçlenmiş olarak geri dönüyor. Eva artık "Big Mama" ismiyle tanınıyor ve Patriots'a karşı savaşıyor.



Yapımcıların espri anlayışı yerli yerinde duruyor. Snake'in "kutuya saklanma" hareketinden sonra, "varille yuvarlanma" çıktı bir de başımıza.

PMC'LER GERÇEK Mİ?

Evet gerçek! Tam şu anda Irak, Afganistan, hatta Amerika'nın içinde, Amerikan ordusuyla birlikte hareket eden ama ondan ayrı bir komuta zincirinden emir alan onlarca "askeri şirket" var. Adı "güvenlik şirketi" olarak geçen bu şirketler, birçok Amerikan askeri kontratında söz sahibi ve çok sayıda ABD diplomatına, yabancı VIP'ye ve büyük şirkete özel güvenlik hizmeti veriyorlar. Bunlardan en çok bilineni Black Water. Bu şirketin dünya gündemine gelişi, Black Water askerlerinden dördü, Irak'ın Felluce kentinde Iraklı milisler tarafından öldürülüp cesetleri bir köprüye asılınca gerçekleşen "Felluce saldırısı"ndan sonra oldu. ABD ordusunu da yanına alan Black Water paralı askerleri, Felluce'de çocuklar da dahil olmak üzere binlerce sivili öldürdüler ve/veya evsiz barksız bıraktılar.

"MGS 4'le Solid Snake'in hikayesi gerçekten sona eriyor. Zaten aslında onu Metal Gear Solid çıkmadan öldürmemiz gerekiyordu. Klon teknolojisini kullanarak hile yapmış olduk." **– Hideo Kojima**



Snake MGS4'ün sonunda idam edilmeyecek olsa bile, Kojima Snake'i kesinlikle geri istemiyor. *"Etrafta sessizce ilerlediğimiz MGS5 isminde bir oyun olacaksa, içerisinde mutlaka Solid Snake olmak zorunda değil. O oyunun genç yapımcılar tarafından hazırlanmasını isterim. Diğer bir deyişle, Solid Snake bir başkasına emanet etmek istemediğim bir karakter."*

MGS5'te ortaya yeni bir kahraman çıkıp çıkmayacağını bekleyip göreceğiz. Ama MGS fanlarının emin olabilecekleri tek bir şey varsa, o da geçtiğimiz üç oyunda çözülememiş bütün sırların MGS4'te cevap bulacağı. *"Bu son bölüm olduğu için kendi ekibimize bile cevaplanmasını istedikleri bir şey olup olmadığını sorduk" diyor Kojima. "Ve anlaşılan bir sürü varmış."*

BEAUTY AND THE BEAST

Bu sayımızın DVD'sindeki MGS 4 videosunu izlemediyseniz, izleyin. Bu videoda, yeni oyunun korkutucu boss'larıyla tanışacaksınız. Bu yaratıkların adı **Beauty and the Beast** (Güzel ve Çirkin). hepsi de şüphe verici bir şekilde MGS1'in Boss'larıyla benzer isimler taşıyor: Laughing Octopus, Crying Wolf, Raging Raven ve Screaming Mantis.

Bunlar biyonik canavarlara benzese de aslında, hepsi birer kadın. Üstelik savaşın korkunçluğu yüzünden bedenleri ve ruhları parça parça olmuş kadınlar. Haklarında tek bildiğimiz, savaş ortamında hayatta kalabilmek için çeşitli deneyler sonucu bu gördüğümüz korkunç hallerine getirildikleri.

Grubun tüm karakterlerinin kendine has özellikleri var. **Laughing Octopus**, biyonik kolları ile düşmanlarını öldürürken sürekli kahkaha atıyor ve Ninja'nın MGS'de kullandığı termal kamuflajı kullanabiliyor. Bu nedenle onu bulmak biraz zor olacak. **Raging Raven**, sürekli olarak bir sinir harbi içerisinde. Raven tek başına yeterince güçlü bir rakip ama uçan başka savaş birimlerini de yardıma çağırabiliyor. **Crying Wolf** dört ayak üstünde koştururken durmadan ağlıyor ama ekibin en hızlı ve en güçlü yaratığı. Son olarak **Screaming Mantis**, serinin fanatiklerini gayet heyecanlandıracak bir karakter. Sürekli çığlık atıyor olmasının yanı sıra ekstra kolları ve savaş alanındaki askerleri kontrol etmesini sağlayan iki kuklası var. Dikkatli gözler, bu kuklaların MGS1'deki *Psycho Mantis* ve MGS3'teki *The Sorrow*'a benzer şekilde modellendiğini kaçırmayacaktır.


Beauty and the Beast'in en hüzünlü öğesi Crying Wolf. Ama bir saniye olsun ona acımayın!

Bu yaratıklarla kapışmalarımızın efsane olacağı kesin. Ve çatışmanın nasıl sonlanacağı size bağlı. Hatırlarsanız, MGS3'te boss karakterleri gerçek mermilerle vurarak sağlığını bitirip öldürüyor veya bayıltıcı mermilerle vurarak enerjilerini düşürüp bayıltabiliyordunuz. Aynı seçim Beauty and the Beast kapışmalarında da geçerli. Kolay yolu seçip öldürürseniz, ona da eyvallah. Ama bu korkunç yaratıkları "öldürmeden" bertaraf edebilirseniz, maskelerini çıkartıp içlerindeki güzelliği görme şansını yakalayacaksınız. Görmek istemeniz de çok doğal çünkü her bir yaratığın "içindeki yüzü", ünlü ve çok güzel bir kadın tarafından yüz modelliği yapılarak canlandırılıyor.

İKİNCİ BAHARA ERTELEME

Konami'nin resmi internet sitesindeki basın bildirisinde MGS 4'ün Japonya'da 2008'in ilk çeyreğinde, dünyanın geriye kalan bölümlerinde ise 2008 baharında çıkacağı yazılıydı. Fakat yapılan son açıklamaya göre oyun, dünyanın her yerinde 2008'in ikinci çeyreğinde piyasaya sürülecek. Konami'deki yetkililer bu gecikmenin sebebini oyunun üstünde daha çok çalışıp daha çok düzenleme yapabilmek istekleri olduğunu söylese de, biz pek yemiyoruz. Bizce PS3'e oyun geliştirmenin getirdiği güçlüklerin ve PS3'ün hâlâ istenen satış rakamlarına ulaşamamış olmasının da bunda fazlasıyla etkisi var. Ayrıca, Konami'nin MGS 4'ü Xbox 360'a çıkartabilmek için Sony'yi hala ve sürekli olarak sıkıştırdığına da eminiz. Bu yılki E3 Konami konferansında Konami yetkililerinin tuhaf tutumları da bunun işaretçisi.

MGS4 çıktığında bile, oyunun son karesini görene kadar hepimizin aklımızda bazı sorular dolaşmaya devam edecek. Ama kesin olan bir şey var; MGS4'ün gelmesiyle PS3, istenenin de üstünde bir satış grafiği yakalayacak. Belki de MGS 4, PlayStation 3'ü "konsol savaşlarının üçüncüsü" olmaktan kurtaracak oyun olacak. Tabii Sony kartlarını doğru oynayabilir ve Konami'yi de çıldırtıp elinden kaçırtmazsa.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yapım: Kojima Productions
Platform: PS3
Çıkış Tarihi: 2008 Yazı
Web: www.konami.jp

Snake, yaşlı gözükse de hala onunla aşık atabilecek asker sayısı az savaş alanında.

inceleme



42 - Hellgate London

CEHENNEMİN KAPISINI ARALAMAK İÇİN ÖYLE UZUN ZAMANDIR BEKLİYORDUK Kİ... GÖRDÜKLERİMİZ, HAYAL ETTİKLERİMİZİN YANINDA ÇOK SÖNÜK KALDI.

gezilesi oyunlar

36 - CRYSIS
Oyun dünyasının teknoloji standartlarını belirleyen ve bugüne dek bizi en fazla heyecanlandırmayı başaran oyun.

46 - CULPA INNATA
Adventure arşivimize hiç beklenmedik, oynayanı derinlik sarhoşu eden bir katkı. Hem de Türk yapımcılardan, Türkiye'den.

56 - CLIVE BARKER'S JERICHO
Katmanlı, kusursuz bir senaryo ve korkunç beceriksiz bir oynanış. İçimiz sızlaya sızlaya oynadık.

58 - ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
Strogg'u ağırlamak ne zor işmiş. Görgüsüzler, bir de kalabalıklar ki sormayın... En yakın zamanda iade-i ziyaret düşünüyoruz.

60 - NEED FOR SPEED PROSTREET
İyi parçaları birleştirmek her zaman iyi sonuç verir mi? NFS ProStreet, bu soruya yanıt arayan bir "deney".

62 - GEARS OF WAR
Savaşın dişlileri tam bir buçuk yıllık bekleyişten sonra PC için de dönmeye başladı.

74 - ASSASSIN'S CREED
Her suikastçinin bir dürbünlü tüfeği olmayabilir. Hele de olaylar XI. yüzyılda geçiyorsa...

80 - SUPER MARIO GALAXY
Arı Mario'yla tanıştınız mı? Bugüne kadar gördüğünüz tüm çizgifilm karakterlerini cebinden çıkartacak kadar sevimli.

82 - METROID PRIME 3: CORRUPTION
Wii'ye, Wiimote'a, konsol FPS'lerine, Metroid Prime'a bakışınızı değiştirecek son Nintendo harikası.

CRYSIS

EN UZUN BEKLEYİŞİN EN GÜZEL MEYVESİ

TUĞBEK ÖLEK



DIRECTX 10 İLE NASIL OYNANIR?

Crysis'i DirectX 10 ile oynamak için üç şeye ihtiyacınız var: Birincisi Windows Vista, ikincisi GeForce 8 ya da Radeon HD serisi DX 10 destekli bir ekran kartı. Son olarak da oyun yüklendikten sonra sizden bir Windows yamasını yüklemeniz istenecek. Ancak bunlar olsa bile oyunu direkt çalıştırdığınızda DX 9 modunda açılıyor. DX 10 oynayabilmek için Başlat'tan Oyunlar menüsüne girin ve Crysis'e sağ tık yapıp DX10 oyna komutunu seçin.

Her şey bir rüya gibiydi. *FarCry*'ı oynayıp hayran kalmış, oyunun üç Türk kardeş tarafından yapıldığını öğrendiğimde uzun süreli bir şok yaşamıştım. Ancak İstanbul'a geldiklerinde inanabilmiştim kanlı canlı insanlar olduklarına. Üstelik öyle candan ve samimiydiler ki… Oyun dünyasını sallamış yapımcılar değildiler de sanki liseden tanışıyorduk üçüyle. Almanya'daki ofislerini ziyaret etmek başlı başına bir maceraydı. O ofisin her yanına sinmiş aile hissini, kokusunu almamak imkânsızdı. Crytek'te çalışan herkesin onları nasıl sevdiğini görmeliydiniz.

Önce oyundan üç farklı bölümü oynamış, ardından bir kafede oturup saatlerce Crysis'i konuşmuştuk. Crysis konuşmayı öyle seviyorlardı ki saatlerce sıkılmadan cevaplamışlardı her sorumu. Ondan sonra üç dört ayda bir karşılaşır olduk. Bu arada Crysis, videoları yayınlandıkça, dünyanın en merakla beklenen oyunu haline gelmişti. Adım adım Yerli Kardeşler'in ve Crysis'in yükselişini izlemek heyecan vericiydi.

En son Intel'in davetiyle Crysis'in çıkmasına iki gün kala tekrar geldiler İstanbul'a. Hatta bu sefer sohbetimize sizlerden üç arkadaş da katıldı (bkz. syf 16). Tekrar konuşuldu Crysis uzun uzun, artık en gereksiz detayları konuşuyorduk önemliler tükendiğinden. "Nükleer top atan tank olur mu ya?", "Olur tabii Amerikalılar yapmış bile!" Hepsi ama hepsi uyandığımda "nereden görüyorum böyle uçuk şeyleri" dedirtecek türden bir rüyaydı.

Bu son buluşmadan bir gün sonra ofise gittiğimde Sinan elime tutuşturdu oyunu. Artık rüya bitmişti, artık gerçekti ve işte elimdeydi. Ve ben yıllardır adım adım izlediğim bu oyunun kutusunu açmaya bile korkuyordum.

Eve gittim, aylar öncesinden Crysis için yenilediğim bilgisayarımın başına oturdum ama o kutuya dokunmadan sabaha kadar forumlarda sohbet ettim. Sabah Serpil "Oynadın mı Crysis'i, nasılmış?" diye sorduğunda verecek bir cevabım yoktu. Crysis'ten korkuyordum. Yıllar süren bekleyiş, oyunla ilgili öğrenilen yüzlerce detay, katıldığım beta programı, onlarca kez oynadığım demosu ve Yerli Kardeşler'le yaptığımız upuzun sohbetler… Hiçbiri hazırlayamamıştı beni Crysis'e.

O gün çıkmadım evden, saçma sapan işlerle oyaladım kendimi. Akşam olup hava karardıktan sonra, bütün ışıkları kapadım ve tekrar oturdum bilgisayarın başına. Artık vakti gelmişti. DVD'yi kutusundan çkartıp bilgisayara taktım. Sürüceden çıkan vızıltı fırtına öncesi sessizliğin sesiydi... Dosyalar bilgisayarıma bir bir kopyalanırken hiçbir şey yapmadan o ilerleme çubuğunu takip etti gözlerim. Sanki uzun süredir ayrı kalınan bir sevgilinin ineceği otobüsün gelmesini beklermiş gibi çarpıyordu kalbim. Crysis'i bekleyişin son safhasıydı kurulmasını beklemek ve ben bu son bekleyişin tadını çıkarıyordum...

BİR HAFTA SONRA...

Serpil gelip tepeme dikildiğinde hiç ölmeden kaç yaratık öldürebileceğimi bulmaya çalışıyordum. 51 trooper ve 2 scout'a kadar da ulaşmıştım. "Tuğbek derginin dün sabah matbaada olması gerekiyordu, yazacak mısın artık Crysis'i". O kadar olmuş muydu cidden? Ne kadar da hızlı akıyor zaman. Ama daha oyunu oynayamadım bile doğru düzgün, nasıl yazabilirim ki? "Kaç kere bitirdin oyunu peki?" Üç… Sadece üç kere bitirebildim henüz. Daha baştan sona sadece tabanca kullanarak bitireceğim. "İki gündür oyunu da oynamıyorsun zaten. Bütün yaptığın Sandbox'ı kurcalamak. Hadi kapat şunu da yazını yaz artık". Ama… ama nasıl bırakabilirim ki?

Helena Rosenthal'in bıraktığı esrarengiz mesajdan tam bir hafta sonra başlıyor oyun. Filipin denizindeki Lingshan adalarına doğru giden askeri bir kargo uçağındayız. Tarih 14 Ağustos 2020 ve dramatik şekilde değişmek üzere. Adada kazı yapan bir arkeoloji grubu büyük bir şey keşfediyor ama daha onlar ne olduğunu anlamadan Kuzey Kore ordusu adayı işgal edip hepsini tutsak alıyor. İşte bu kargo uçağının taşıdığı Nanogiysi'leri içindeki beş asker, yani Raptor timi arkeologları kurtarmak için gidiyorlar adaya. Prophet, Jester, Psycho ve Aztec silah arkadaşlarımızın kod isimleri, bizimki ise Nomad. Görev, Kuzey Koreli kaynayan adaya girip arkeologları kurtarıp çıkmak. Bütün bir Kore taburuna karşı beş kişi haksızlık değil mi? Nanogiysileri içindelerse değil elbette. Ama o adada onları Koreliler'den fazlası bekliyor.

NANOGİYSİ

Crysis'i diğer oyunlardan farklı kılan en büyük özelliği Nanogiysi. Hem oyunun hem dergimizin kapağını süsleyen, karakterimiz Nomad'ın vücudunu saran yapay kas örtüsü. Bu giysi sayesinde normal bir insandan daha güçlü, daha hızlı, daha dayanıklıyız. Hiç yorulmadan saatlerce koşabilir, içi dolu varilleri kaldırıp fırlatabiliriz. Ama Nanogiysinin asıl gücü dört farklı modundan birini kullandığınızda ortaya çıkıyor. Maksimum Zırh sayesinde kendinizi düşman kurşunlarının önüne atmaktan korkmuyorsunuz. Nanogiysiniz enerjisi yettiği sürece aldığınız tüm hasarı karşılıyor. Giysinin diğer bir özelliği sizi görünmez yapabilen Pelerin. Üzerinde binlerce küçük kamera ve binlerce küçük ekran var giysinin. Pelerini aktif hale getirdiğinizde hafif bir siluet haline geliyorsunuz ve bir metreden fazla yaklaşmadan kimse göremiyor sizi.

Diğer iki özellik için derinizden içeri küçük nanomakinalar enjekte ediyor giysiniz. Kana karışan bu makinacıklar kaslarınıza etki ediyor ve sizin Maksimum Hız ya da Maksimum Güç moduna geçmenizi sağlıyor. Maksimum Hız ile kısa bir süre için de olsa tam gaz bir arabadan daha hızlı koşabilirsiniz. Maksimum Güç'te ise yumruklarınızla binaları yıkabilir ve bir seferde üç metre yükseğe zıplayabilirsiniz. Bunlar yetmezmiş gibi giysiniz hangi modda olursa olsun aldığınız yaraları da iyileştiriyor. >>





1- Zaman zaman pelerin yeteneğiniz olduğuna uzun uzun dua edeceksiniz.

2- Düşmana saldırmadan önce dürbünle ortalığı kolaçan edip adamları işaretlemekte fayda var.


Balkanlar üzerinden gelen soğuk hava dalgası tüm yurtta ve Lingshan adalarında etkisini hissettirecek.

>> Bu fütüristik teknoloji tamamen Cevat Yerli'nin hayal gücünden çıkmamış. Halen ABD'de sürdürülen "Geleceğin Savaşçısı" programı dâhilinde üzerinde çalışılan gerçek bir proje. Çok gizli olduğundan Amerikalı bilim adamları bu giysiyi tamamlamaya ne denli yaklaşabilmiş bilmiyoruz. Ama teknolojilerinin Cevat'ın hayal gücünden geride olduğuna şüphe yok.

Nanogiysi sizi bir süper kahramana çeviriyor ama nasıl bir süper kahraman olacağınıza siz karar veriyorsunuz. İsterseniz H.G. Wells'in görünmez adamı, isterseniz yeşil dev Hulk ya da Thundercats'den Cheetara. Böylece Crysis size nasıl hareket edeceğinizi seçme özgürlüğü tanıyor. Diyelim ki bir iki barakadan oluşan bir Kuzey Kore kontrol noktası var yolunuzda. Maksimum Zırhla ilerleyin, sizi görüp ateş açmalarına aldırmadan çatışa çatışa hepsini temizleyin. Ya da Pelerin moduna geçip hissettirmeden yaklaşın. Görünmeden susturuculu silahınızla sinsice öldürün bir bir. Belki gerçekten eğlenmek istiyorsunuz, o zaman sessizce vurmak yerine Maksimum Güce geçip çatıların başlarına geçirip, hepsini dayak manyağı yapın... size kalmış.

GELDİM, GÖRDÜM, YENDİM

Bence bugüne dek bir FPS'de bize verilmiş en eğlenceli oyuncak Nanogiysi (ama muhtemelen Sinan Half-Life 2'nin Gravity Gun'ını tercih edecektir). Başka bir oyun yapımcısı belki böyle havalı bir aksesuar üretmekle yetinip oyunun geri kalanını sıradan bir FPS olarak tasarlardı. Ama Yerli Kardeşler oyunu en başından Nanogiysi ve onun oyuncuya verdiği özgürlük üzerine kurduğu için, Crysis bu özel yetenekleri kullanabileceğiniz büyük bir oyun alanına dönüşmüş. Yerli Kardeşler oyunun bu yanını "**Veni Vidi Vici**" olarak tanımlıyor. Yani "Geldim, Gördüm, Yendim".

Bu sistem şöyle çalışıyor: Oyun birbirinden ayrılmış irili ufaklı çarpışma noktalarından oluşuyor. Ara sıra karşınıza sürpriz bir devriye çıksa da, oyun bir çarpışma noktasına yaklaştığınızda bunu hissettiriyor. Eğer bu çarpışma noktasına bodoslama dalarsanız, yükleme ekranı ile karşılaşmanız an meselesi demektir. Özellikle sıkça karşılaşacağınız düşman üslerine böyle girmemelisiniz. Önce bölgeye hâkim bir noktadan düşmanı takip edin. Kaç kişiler, hareket ediyorlar mı, makinalı tüfek yuvaları ya da keskin nişancılar var mı? Bu bilgilere göre düşman üssüne nereden yaklaşacağınızı, öncelikli hedeflerin hangileri olacağını, hangi Nanogiysi modunu kullanacağınızı belirliyorsunuz. Görevlerin çoğunu hiç kimseye görünmeden ve çatışmaya girmeden tamamlamak da mümkün ve açıkçası bazen daha bile kolay.

MERHABA KORELİ KARDEŞ

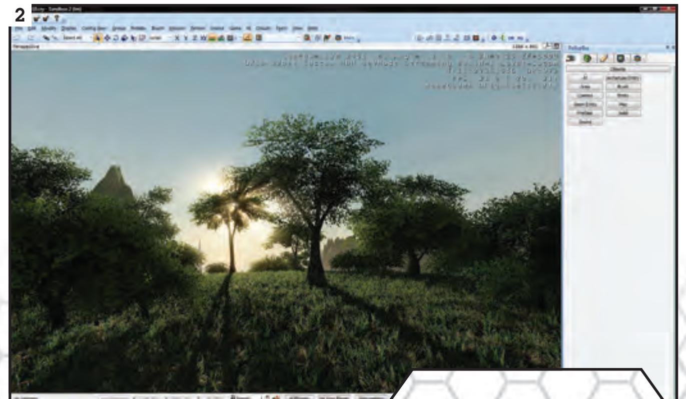
Bu taktikleri hesaplamak kadar uygulamak da eğlenceli. Karşınızdaki Kuzey Kore askerleri muhteşem yapay zekâları sayesinde gerçek insanlar gibi davranıyorlar. Korkup yardım istiyorlar, kızıp size bağırıp çağırıyorlar ve zaman zaman verdikleri tepkiler sizi hayrete düşürüyor. Bugüne kadar gördüğü-



DOST GÜÇLER

Oyunda bize eşlik eden pek çok dost karakter var. İşte silah arkadaşlarımız, oyunun bitiş partisi sırasında hep birlikte poz vermişler kameralara. Sol baştan sırayla...
Hawker "Jester" - Oyunda benim en sevdiğim karakter. Raptor takımının söz dinleyen, ağırbaşlı üyesi.
Barnes "Prophet" - Raptor takımının kaptanı. Biraz fazla başına buyruk ve asabi. Ama takım üyeleri için ölmeye hazır, iyi bir lider.
Sykes "Psycho" - Timimizin belası. Hayatı ciddiye almaz, herkesle dalga geçer ve her fırsatta arıza çıkarır. Ama o çevrenizdeyken kendinizi daha güvende hissedersiniz.
General Morrison - Aklını ya da kalbini değil, sadece ordu kurallarını dinleyen sinir bir general. Çok bela açacak başıma çook…
Binbaşı "Strickland" - Oyundaki en kırık karakterlerden biri. Çok babacan aslında ama ağzı fazla bozuk. Acil psikolojik tedaviye ihtiyacı var. Durun… gerek kalmadı.
Cortez "Aztec" - Raptor takımının son üyesi... Onu hep üzerindeki bu paraşütle hatırlayacağız.

1


2


1- "Ulan seni yine bizim mahallenin kızlarıyla görmüşler!!!", "Wiiiii"

2- Sandbox 2'de grafikler ve oynanış Crysis'den farksız. Hatta bütün oyunu bile oynayabilirsiniz.







1- Ben pelerin modunda olmasam ve sen o silahının namlusuyla dürttüğün şeyin neye benzediğini bilsen acaba yine böyle sakin sakin bakabilecek miydin?

2- Uzun mesafeleri yüzmek yerine hücum botları kullanın. Ondan bulamazsanız da sandalla idare edeceksiniz. Yavaş ama keyifli.

3- Elimizdeki silahları bu menüden modifiye edebiliyoruz. Crysis'ten bir dahiyane buluş daha.

GİDİP GÖRÜP YENDİĞİNİZ BÖLÜMLER ÜST ÜSTE GELEN GELİŞMELERLE BIÇAK GİBİ KESİLİYOR.

müz oyunların tümünden farklı ve gelişmiş Crysis'in yapay zekâsı. Mesela takım halinde çalışmayı biliyorlar. Siz biriyle oyalanırken diğeri yandan sarıveriyor. Ve bunu böyle programlandığı için değil de o an aklına geliverdiği için yapmış gibi hissediyorsunuz. Pelerin modunda yaklaşıp bir ikisini temizlediğinizi fark edince diğerleri panik oluyor. Bir an gözüküp kayboldunuz mu sizi son gördükleri noktaya umutsuzca ateş açıyorlar.

Ancak yapay zekâ öylesine gelişmiş ki sıkça saçmalayabiliyor. Mesela uzaktan susturuculu silahla ateş ettiğinizde nerede olduğunuzu bilemedikleri için ne yapacaklarını da bilemiyorlar. Gidip bir kayanın yanında salak salak dikiliyorlar ya da amaçsızca koşturup duruyorlar. Yani kafaları ancak sizi görebildikleri sürece çalışıyor. Hatasız olmasa bile Crysis'in yapay zekâsı gelecekte oyunların neye benzeyeceği konusunda büyük ipuçları veriyor.

DONDURMA İSTEYEN?

Gidip görüp yendiğiniz, Kuzey Koreliler'in yapay zekâlarıyla eğlendiğiniz bölümler oyunun ortasında üst üste gelen gelişmelerle bıçak gibi kesiliyor. Kayıp Arkeolog Helena Rosenthal'ı bulmanızla birlikte bambaşka bir oyuna dönüşüyor Crysis. Artık gördüğünüz her şey sizi şaşırtıyor, her şey sürpriz olduğu için düşünüp taşınmak yerine anlık kararlarla hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Artık Nanogiysinizin karşısında zavallı kalan Koreliler değil, çok daha gelişmiş bir teknolojinin eseri olan canlılar var. Artık şok ve panik olma sırası sizde.

Oyunun başlarında ara sıra, hayal meyal gördüğünüz yaratıkların başrole oturmasıyla birlikte oyunun mekânları ve atmosferi de değişiyor. Bu canlıların mekânına giriyorsunuz ve bir anda yerçekimi kayboluyor mesela. Biraz uzun sürdüğü ve ne yapacağınızı bilemediğiniz için zaman zaman sizi daraltabiliyor bu bölümler. O güzel adanın açık havasından sonra klostrofobi yaratıyor. Tünelin sonundaki ışığı gördüğünüzde derin bir nefes alıyorsunuz. Ama aslında o derin nefes tam da oyundaki gerçek felaketin başladığı ana denk geliyor.

CRYSIS'TE NELER YOK?

Bugüne kadar Yerli Kardeşler'le Crysis üzerine çok sohbet ettik. Hayallerini gerçekleştirmiş olsalar bile geçmişte konuştuğumuz ama Crysis'te bulamadığım şeyler de oldu. İşte bunlardan bazıları.

Başta oyun adaya düşen bir göktaşı ile başlayacaktı. Sonradan arkeolojik kazıya dönmüş hikâye.

Oyundaki en önemli karakter Jester'dı. Bütün oyun boyunca bize eşlik edecekti. Bir hayli geri plana çekilmiş.

Oyun bundan daha serbest bir oynanışa sahip olacaktı. Mesela, oyunun başında Jester'ı vurup bir de onsuz oynamayı deneyebilecektik. Hâlbuki oyunda yapay zekâ arkadaşlarımız ancak hikâye gereği ölebiliyor.

Oyun için bir işlem yönetim sistemi geliştiriliyordu. Oyun yapılması gereken bütün işleri listeleyip, eldeki işlemci çekirdeği ve ekran kartlarına dinamik olarak dağıtacaktı ve büyük performans kazanımı sağlanacaktı. Bu sistem çalışmadığı için grafik, fizik ve yapay zekâyı farklı çekirdeklere dağıtmakla yetinmişler.

Oyundaki bazı bölümlerin yerleri değişmiş.



Oyunda araba, jip, tank, bot, helikopter ne varsa kullanıyoruz.

Oyunun o noktasını oynarken bir anda Yerli Kardeşler'le Almanya'da yaptığımız uzun söyleşiyi hatırladım. Şöyle demişti kardeşlerin en büyüğü Faruk: "FarCry'ı yaparken Cevat gelip 'bütün oyun tek bir tropik adada geçsin' demişti. Böyle çılgınca fikirler hep ondan çıkar zaten. Biz Crysis'i yine benzer bir adada yapacağımızı düşünüyorduk. Ama o bu sefer de gelip 'hadi bu adayı donduralım!' dedi". Yaklaşık 7 saattir oynadığınız o doğa harikası adanın bir anda eksi 130 derecede donduğunu, altüst olduğunu düşünün. Böyle bir şeye başka bir oyun geliştiricisi cesaret eder miydi bilemiyorum.

GÖZLERİMDE YAŞLAR...

Crysis'e yeterince hazırlanamadığımı söylemiştim, meğer aynı şey bilgisayarım için de geçerliymiş. Extreme Edition işlemci, Radeon HD 2900 XT ekran kartı ve 2 GB belleğe rağmen Crysis'i en yüksek ayarlarda oynamaya çalışırken çok acı çektim. Uzun süren pazarlıkların ardından bilgisayarım *Yüksek Ayarlar* ve *4x Anti-Aliasing*'e, ben de zaman zaman kasılmaya razı olduk. Ayarları en tepeye vuramamış olsam bile gördüğüm görüntüler bugüne dek bir oyunda görülmemiş güzellikteydi. Uzunca bir süre şunu söylemekten keyif alacağım: Crysis gelmiş geçmiş tüm oyunlar içinde, en güzel grafiklere sahip olanı.

Bu sayfaları süsleyen ekran görüntüleri size "çok güzel bu oyun!" dedirtebilir. Ama inanın oyunun içinde gördüklerinizi anlatmaktan çok uzaklar. Crysis'in güzelliği duran değil, hareket eden şeylerde. Yükselen güneşin gölgeleri uzatmasını, çimenlerin hafif meltemde dalgalanmasını nasıl anlatabilirsiniz ki ekran görüntüleriyle... Motorların ve uzaylıların üzerinden yükselen ısının yarattığı optik oyunlar, elektromanyetik dalgaların görüntünüzü bozuşu, baktığınız noktaya göre görüntü odağınızın değişmesi, hepsi bir harika. Hele suyun güzelliğini size anlatamam. Adanın içlerinde dolaşırken ne zaman bir parça su görsem, kendimi içine atıverdim! Sonra çok güldüm kendime ama Crysis'in su grafiklerinin böyle bir etkisi var.

Eğer düşük ayarlarda oynarsanız bu güzelliklerin hepsinden mahrum kalacaksınız. Zaten pek çoğu ancak DirectX 10 ile güzel gözüküyor. Ama düşük ayarlarda bile çoğu oyundan güzel gözükecek Crysis. DX 10 ve güçlü bir sistemle ise güzel grafiklerden fazlasını, oyunculuğun geleceğini göreceksiniz. >>





1- İki üç arabayı yan yana park edip ateşe verdiniz mi ortalık karnaval yerine dönüyor.

2- Oyundaki en güçlü silah oyunun sonunda bulacağınız Davukatör. İblis domateslerle savaşırken çok işinize yarayacak.

3- Grafikler bu kadar gerçekçi olunca bazı görüntüler cidden ürpertiyor.





Ne iyi? Ne Kötü?

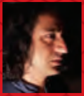
+ Bugüne kadar bir oyunda görülmüş en iyi grafikler
+ Muhteşem Türkçe seslendirmesi
+ Sandbox 2 editörü
+ Nanogiysi ve sağladığı serbest oynanış

- Yapay zekâ cozutabiliyor
- Kurgu ve hikâyede zayıflıklar var
- Yüksek sistem gereksini… [OPUAAAA efektiyle yumruğu ağzın ortasına yer]

CRYSIS'İ TÜRKÇE SESLENDİRENLER



Aztec
Levent Ünsal - Radyo programlarının büyük bir hayran kesimi var. Ayrıca tiyatro, dizi ve reklam oyunculuğu yapıyor.



Nomad
Ali Ekber Diribaş – Matrix'te Ajan Smith'i seslendirmişti, ayrıca FoxKids'deki Mad Jack the Pirate'ın sesi ona ait.



Helena Rosenthal
İpek Tuzcuoğlu – Asmalı Konak'dan Dicle ve Büyü'den Ayşe olarak yakinen tanıyoruz kendisini.



Psycho
Bahtiyar Engin – Otuzun üzerinde tiyatro oyununda ve 19 filmde rol aldı. En son Hokkabaz'da Gazanfer rolünde izledik.



Dr. Rosenthal
Ayhan Kahya – Uzun yıllardır seslendirme sanatıyla uğraşıyor, Matrix'te Morpheus'u seslendirdi.



Prophet
Bora Sivri – Pek çok filmde rol aldı ama biz onu asıl SpongeBob'daki Patrick seslendirmesiyle tanıyoruz.



Jester
Bora Seçkin – Tiyatro oyuncusu ve seslendirme sanatçısı. Aynı zamanda İTÜ'deki tiyatro gruplarının babası.



Bayan Arkeolog
Dolunay Soysert – Kaygısızlar, Çılgın Bediş ve Baskül Ailesi ile ünlendi, en son Mavi Gözlü Dev'de izledik

!$?@#! KORELİLERİ!

Daha grafiklerin şokunu atlatamadan sesler sizi çok daha büyük bir şoka sokacak. *Seattle Senfoni Orkestrası*'nın elinden çıkan müzikler de, ses efektleri de muhteşem. Ancak oyundaki karakterler Türkçe konuşmaya başlayınca resmen aptal olacaksınız. Evet, Crysis'in Türkçe geldiğini biliyorduk ama seslendirmenin bu kadar iyi olmasına inanın hiç ihtimal vermiyorduk. Profesyonel bir çeviri ve seslendirme ekibi ile çalışan EA öylesine iyi bir iş çıkarmış ki kulaklarınıza inanamayacaksınız. Ne zamandır bir Hollywood filminin bile bu kadar iyi seslendirildiğini duymamıştık. Elbette bunda seslendirme işini organize eden *Yoğurt Bilgisayar Teknoloji*'lerinin sahibi *Cemil Türün*'ün de büyük payı var.

Oyunun çevirisi de dört dörtlük. Pek çok film ve kitabı çeviren *Sibel Sel* gerçekten harika bir çeviri yapmış. Oyundaki İngilizce konuşmaları anlamlarını hiç bozmadan, öylesine doğal ve akıcı bir Türkçe'ye çevirmiş ki sanki oyunun orijinal konuşmaları da Türkçe yazılmış gibi. Ayrıca *İnanç Şanver,* askeri ve oyunlara özgü terimlerin kontrolünü yapmış.

Çevirinin en güzel yanı ise cesareti. Çevriyi ben yapıyor olsam bazı terimleri Türkçe kullanmaktan korkar İngilizce bırakırdım. Mesela Cloak'a, "Pelerin" demeye cesaret edemezdim. Başta yadırgıyorsunuz ama hemen alışıp bir daha Cloak kelimesini kullanmak istemiyorsunuz. Bu cesaret, askerlerin ettiği en okkalı küfürleri çevirmek konusunda da geri adım atmıyor. Oyunun orijinalinde ne küfür varsa Türkçe'ye aynen çevrilmiş. Öyle film çevirilerindeki gibi "kahretsin" "seni pislik adam!" yumuşatmaları olmadan hem de. Evet, Crysis çok ağzı bozuk bir oyun. Oyundaki s.kt.r'li, o.çocuğu'lu cümleleri ilk duyduğunuzda şöyle bir irkiliyorsunuz. Hatta Yerli Kardeşler de Türkçe çeviriyi ilk dinlediklerinde çok şaşırmışlar, *"böyle olmaz!"* diye konuşmuşlar aralarında (sanki İngilizce'lerini kendileri yazmamış gibi :). Ama çevirmenler "orijinali nasılsa öyle çevirdik, bozmayalım" deyince onlar da diretmemiş. Zaten içindeki şiddet öğeleri yüzünden 16 yaş üstü olarak piyasaya çıkmış bir oyun bu (Oyungezer öyle olmadığından sansürlüyoruz kelimeleri). Öyleyse küfür içermesi de yanlış değil.

İlk defa bu kadar gelişmiş ve kalite bir oyunu Türkçe oynadığımız için "%100 Türkçe"nin ne anlama geldiğini de ancak idrak edebiliyoruz. Çok oyunculu oynamaya başlayınca oyunun hâlâ Türkçe olması şaşırtıyor mesela. Elbette oyunda durmadan bırbır konuşan ecnebi oyuncuları Türkçe'leştirmek mümkün değil. Ama oyun bir "Tank Üretildi", "Prototip Tesisi Saldırı Altında" dedi mi mutlu oluyorsunuz.



Raptor takımı bir görev öncesi planlarını sakin kafayla tartışırken.

KENDİN PİŞİR KENDİN OYNA

Grafikleri, oynanış yenilikleri ve Türkçe seslendirmesi ile devleşiyor Crysis. Ama bana sorarsanız Yerli Kardeşler'in bunun da ötesinde başardığı şey oyunla birlikte gelen Sandbox 2 editörü. DVD'den ayrıca kurulan ve */Bin32* klasörünün içine yerleşen *Editor.exe* ilk başta dikkat çekmeyebilir. Ama aslında bu Crytek'in Crysis'i yaparken kullandığı yazılımın ta kendisi. Sandbox 2 kullanarak **Crysis'i sıfırdan yapmak mümkün** ya da bambaşka bir Crysis yapmak. Üstelik Sandbox 2 ile Crysis'in bütün bölümlerini tek tek açabilir, oyunun nasıl hazırladığını inceleyip, kafanıza göre değişiklikler yapabilirsiniz. Ama oyunun kendi dosyalarını yedeklemezseniz yeniden kurmak zorunda kalabilirsiniz.

Çok da eğlenceli Sandbox 2. Kullanımı kolay ve oyunu direkt editörden oynayabiliyorsunuz. Ctrl+G'ye basarsanız anında oyunun içine giriyor, yaptığınız değişiklikleri deneyebiliyorsunuz. Benim ilk denediğim şey bir Kore üssüne

YARATIK TAKIMI

Asıl düşmanımız, nereden geldiği belli olmayan bu yaratıklar. Küçükten büyüğe sıralayalım.

1- Trooper - Oyunda bolca üzerinize gelecek bunlardan. Tüfekler pek etkili değil ama Gauss Rifle'ın tek atışı işlerini bitiriyor. Diğer bir ilaçları ise yakın mesafeden pompalı tüfek. Eğer üzerinize doğru zıplarlarsa mutlaka kaçın.

2- Scout - Yaratıkların temel hava birimi. En büyük hobisi birden ortaya çıkıp, eşi dostu kaçırıp gitmek. Elden geldiğince bulaşmayın. Eğer öldürmek zorundaysanız roketatar, Gauss ya da Mini-gun işe yarıyor.

3- Hunter - Bu yürüyen canavar oyundaki en büyük baş belanız. Gördüğünüz yerde kaçın ve hiç bulaşmayın. Oyunun son sahnesine kadar öldürmeniz mümkün değil zaten.

4- Warrior - Resimden ne kadar anlaşılıyor bilmiyorum ama bu arkadaşın büyüklüğü bir uçak gemisine denk. Eğer cebinizde fazladan bir iki taktik nükleer silah yoksa, zaten dua edip cennete kabul edilmeyi ummak dışında yapılacak bir şey yok.

bir ton uzaylı doldurup birbirilerini yemelerini izlemekti. Sonra oyunda zorlandığım bir noktaya saldırı helikopteri ile dalıp intikam aldım. Serpil beni başından kaldırmadan önce de aynı anda kaç yaratıkla savaşabileceğimi deniyordum. Ortalık Gauss Rifle ve Mini-Gun doluyken kolay tabii.

Sandbox 2'nin ilk günden yayınlanmış olması oyuna birçok amatör harita ve mod çıkacağının da işaretçisi. Çoğu editör oyundan birkaç ay sonra çıkar ve oyunun heyecanı geçtiği için dikkat çekmez. Eğer *www.crymod.com* adresine girerseniz şimdiden bir sürü harita çıktığını görebilirsiniz. Ayrıca bu sitede Sandbox 2'nin kullanımıyla ilgili aradığınız her şeyi bulabilirsiniz. Son röportajımızda "amatörlere ne tavsiye edersiniz" diye sorduğumuzda Faruk abi üstüne basa basa Sandbox 2'yi kurcalayıp kendi haritalarını yapmalarını, bir oyun firmasına kapağı atmanın en iyi yolunun bu olduğunu söylemişti.

1- Oyun boyunca bizi oradan oraya taşıyan VTOL'ları bir ara bize de kullandırıyorlar. En az nanogiysi kadar korkulası bir teknoloji.

2- İşte bütün oyun boyunca kurtarmak için didindiğimiz Helena. Bir sonraki oyunda aşık olmazsak ben de ne olayım. Bari güzel bir şey olsa.



1

2

MUHTEŞEM AMA MÜKEMMEL DEĞİL

Crysis'i bilgisayarınızda tutmak için tek sebep Sandbox 2 değil. Oyunun çok oyunculu kısmı da yıllarca zevkle oynanacak cinsten. FarCry'ın çok oyunculusu güzel ama kısa ömürlüydü. Bu sefer çok oyunculuya daha çok özen gösterilmiş ve diğer oyunlardan farklı olması için çaba gösterilmiş. Cevat Yerli piyasadaki oyunların ya *Counter-Strike* gibi dar ya da *Battlefield* gibi geniş bir oynanışa sahip olduğunu, bu ikisi arasındaki boşluğu doldurmayı hedeflediklerini söylemişti. Oyunun haritaları geniş ve başarılı olmak için takım halinde çalışıp stratejik noktaları elde tutmak gerekiyor. Ama aynı zamanda Battlefield kadar karışık da değil. Elbette bu Power-Struggle modu için geçerli. Instant Action'da herkes tek ve her şey harala gürele. Ama onun eğlencesi de farklı.

Crysis hakkında bu denli harika şeyler söyledikten sonra zayıf noktalarına gelmek güç olacak ama gelmeliyim. Her şeyden önce, yapay zekâ sık sık sorun yaşıyor. Zaman zaman grafik hataları ile karşılaşabiliyorsunuz. Gerçi bunların çoğu eski sürücülerden kaynaklanıyor. Bu yüzden mutlaka ekran kartı sürücünüzü yenileyin. Oyunun asıl zayıf yanı ise kurgusunda. Kimi bölümler gereğinden uzun, kimileri kısa ve zaman zaman akıcılık bozuluyor. Mesela yaratık ininden çıktınız mı her şey çok hızlı gelişiyor. Ayrıca oyun beklemediğiniz bir anda bitiveriyor. Bunun sebebi Crysis'in üçleme olarak tasarlanmış olması. Evet, yanlış duymadınız Crysis 2 ve 3 de geliyor ve bu üç oyun tek bir hikâyeyi sürdürüyor. Ancak bu, oyun çıktıktan sonra açıklandığı için bilmeyenler hayal kırıklığına uğruyor. Bir de oyundaki bazı karakter ve olaylar çok klişe. Özellikle oyunun sonunda karşılaştığımız General Morrison karakteri fazla çiğ kalmış.

Gelelim son karara… Bugüne kadar çok oyun oynadım, çok oyun inceledim. Crysis bunlar içinde en iyisi olmaktan uzak. Ama bugüne kadar bir oyunu bu kadar sevdiğimi hatırlamıyorum, herhangi birine 9,7 gibi astronomik bir not verdiğimi de. Gerçi notum bol, hafızam zayıftır benim. Ama bu notu bu kadar yükselten, muhteşem Türkçe seslendirme, Sandbox 2 ve bu kadar yüksek profilde bir oyunun orijinalinin 49 YTL'ye satıyor olmasıdır. Eğer bunlar olmasa da 9,0'ın biraz üzerinde bir not alacaktı Crysis.

Crysis sadece muhteşem bir oyun değil, ayrıca bizim için bir gurur kaynağı ve Türk oyun piyasası için büyük bir şans. Eğer beklenen başarıyı elde ederse ve Türkiye'de 30 bine yakın orijinal kopya satılırsa, EA'den çıkan başka oyunlarda da Türkçe desteği görebileceğiz. Bu yüzden, Crysis'i kopya almayın ve sattırmayın. Hem muhteşem bir oyunu arşivinize katmak için, hem de Türkiye'nin oyun yapımı sektöründe ufak, minicik de olsa bir umut ışığı yakmak için, Crysis'den daha iyi bir aday olamazdı herhalde. Bu konudaki kampanyamız hakkında daha fazla bilgi ve katılımınız için sizi de oyungezer.com.tr forumlarına bekliyoruz.



> **Yapım:** Crytek > **Dağıtıcı:** Aral İthalat (49 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2.8 GHz CPU, 1 GB RAM, GeForce 6800 veya Radeon 9800 Pro ekran kartı, 12 GB disk alanı (Vista için daha da yüksek)
> **Önerilen Sistem:** 2.4 GHz CPU (Quad Core), 2 GB RAM, GeForce 8800 GTX ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.ea.com/crysis

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Crysis yurtta ve dünyada oyunculuğu kökten değiştirmeye aday.

9.7



HELLGATE LONDON

İŞİN SIRRI KİMDE? BLIZZARD'IN SUYU VİTAMİNLİ MİYDİ? -

GÖKER NURBEYLER

Çocuklarım! Bildiğiniz gibi bu gece Cadılar Bayramı arifesi. Küçükken Cadılar Bayramı'nın çok farklı bir anlamı vardı benim için. Çocuklar canavar kıyafetleri giyer, korkuya dil çıkartır, korktukları şeyin gerçekte olmadığı bilgisiyle huzur bulurlardı. Ne kadar da yanılmışız! Londra'da kol gezen tarifsiz dehşet bugün bizi neslimizin sonuna getirdi. Bu gece cehenneme teslim olmayı reddedişimiz, insanlığın kaderini yeniden çizecek! Artık zamanı geldi çocuklarım. Yaşam için!

—Jessica, Londra, 2038

BEKLENTİLER SARMIŞ DÖRT BİR YANIMI

Yabancı değilsiniz, o yüzden sizinle açık konuşacağım: Hellgate, bir oyunun düşük puan almadan da hayal kırıklığı anlamına gelebileceğinin mükemmel bir kanıtı. Amma gaza gelmiş, ne hayaller kurmuştum bilgisayar kasamın ateşinde (işlemci fanım iyi soğutmuyor galiba). Geçmişin gizli Kabal örgütleri ve tapınak şövalyelerinin karanlık kehanetinin 2038 yılında Londra'da gerçekleşmesi... Politika, din ve teknoloji... Kutsanmış duvarlarıyla bir sığınağa dönüşen metro tünellerinde, okumaya/yaşamaya doyamayacağımız olaylara tanık olacaktık, değil mi? Peki ne bulduk? Saniyeler içinde "Next-Next" diyerek geçilen kuru metinler, sizin haberiniz olmadan ilerleyen olaylar, saygı duymayacağınız karakterler. Haa günahını almayım, Halloway adlı satıcı ablayla tacizleri sayesinde az daha bir bağ kuruyordum. Hâlbuki oyunla ilgili ilk bilgileri alırken neler demişti Bill Amca: "Aynı hedefe hizmet eden Cabalist ve Templar'ların olaylara farklı bakış açısı yüzünden birbirini hoşnut etmeyecek yöntemlerle aynı hedef için uğraşacak, pek çok seçim yolumuz olacak" idi. Doğru, oyun boyunca birçok önemli seçim yaptım fakat ne görevlerimle, ne de görev tamamladıkça kazanılan reputation'la ilgili: Hangi silahı kullanayım, silahıma hangi modifikasyonu taksam, ulen yine mi çantam doldu, neyi atsam/satsam? Evet tamam, görev tamamladıkça reputation da geliyor. Fakat fazladan açılan birkaç görev daha almam dışında varlığını hissetmedim bile.

1- Hellgate hazırlanırken parayla asker tutabileceğimizden ve NPC'lerin sık sık olaylara karışacağından bahsedilmişti... İstek şarkımız Selami Şahin'den geliyor: Yalan, yalan yalan…

2- Kamera açıları sizi dürten kişinin kim olduğunu göstermek konusunda yardımcı oluyor.







Oyundaki boss'lar illaki büyük illaki bol renkli, cıvıl cıvıl. Diablo'nun kulakları çınlasın.

YEMİŞİM YAŞAMI! XP VE LOOT İÇİN!

Filmi biraz geriye sarayım. Hellgate: London, Blizzard'dan ayrılan en kalabalık ekibin Bill Roper önderliğinde kurduğu Flagship'in ilk oyunu. Su katılmamış bir aksiyon RYO olan Hellgate'i görünüş itibariyle bir aksiyon oyunundan ayırdetmek zor. Oyunu WASD tuşları ve fare ile kontrol ediyor, herhangi bir DVO'dan farksız şekilde yetenek barına atadığımız tuşlarla yeteneklerimizi kullanıyoruz. Oyunun bir aksiyondan en büyük farkı ise başarıyı donanımınızın ve karakter yeteneklerinizin belirliyor oluşu. Esnek kamera, yakın savaş silahlarını kullandığınızda otomatik olarak üçüncü şahıs açısına geçiyor. İstediğimiz takdirde farenin tekerleğiyle görüşümüzü birinci şâhısa indirmemiz de mümkün. Hellgate'de üç ana sınıf olan Templar, Cabalist ve Hunter'ın ikişer alt sınıfından birini seçerek oyuna başlıyoruz. Sınıflar savunma ve saldırı özellikleri ağırlıklı olmak üzere ikiye ayrılmış durumda. İster türlü kılıç oyunlarıyla savaşın (Blademaster), auralar ve kalkanınızla pençeleri teninizden uzak tutun (Guardian), ister elemental saldırılarla güruhları temizleyin (Evoker). Veya siz zahmet etmeyin, yaratıklarınız (Summoner) ya da robot/taretleriniz (Engineer) temizlesin. Mutlu olmazsanız bir köşeye geçin sniper'la (Marksman) geleni geçeni indirin. Bunlar teoride kulağa hoş geliyor, fakat pratikte kazın ayağı hiç de öyle değil.

Bir kere Guardian ve Marksman, oynanışı cidden sabır isteyen, oynamaya çabalayanlara saygı duyacağım sınıflar. Düşünsenize; üzerinize yüzlerce yaratık akarken düzgün hasar veremiyorsunuz, akıntıya karşı vur/kaç yapmaya çalışıyorsunuz. Buna karşılık özellikle Blademaster (çift kılıç derim, başka da bir şey istemem) başta olmak üzere Summoner ve Evoker eğlenceli sınıflar. Daha bismillah demişken yaratıklarının arasına dalıyor, sonsuz kes-biç maceramıza başlıyoruz. Hedef seçeneğimiz bol; türlü türlü zombiden elektrikli ablalara, apartman boyunda şeytanlardan dev güvelere kadar her şey var.

Hellgate'de level atladıkça gelen 5 puanı karakterinizle ilgili değerlere (Accuracy, Strength, Stamina ve Willpower) dağıtıyorsunuz. Yalnız bunlara puan dağıtırken, kullanacağınız eşyaları birarada göz önünde bulundurmalısınız. Misal; başlığınız +4 ve eldiveniniz +5 Strength gerektiriyorsa ikisini aynı anda takmak için fazladan +9 Strength'e ihtiyacınız olacak. İşin komik tarafı, upgrade ettiğiniz bir başka eşyanın istediği fazladan 1 puan yüzünden hiçbirini kullanamamak da mümkün. Oyundaki yetenek sistemiyse *Diablo* ve *WoW* kırması bir yöntem izliyor. Kazanılan yetenek puanlarını yetenek ağacına yatırıyoruz. Üst yeteneklere geçmek için alttakilere asgari puan yatırmak zorunda olmanız yetmezmiş gibi, hedef yetenekleri güçlendirmek için her level-up'ta bunlara puan harcamanız gerekiyor. Bu nedenle öncelikli hedefiniz belirli yeteneklerinizi son seviyeye taşımaksa ardı ardına aynı yetenekleri kullanmaktan bayabilirsiniz.

Bunları Biliyor muydunuz?

- Oyun boyunca Londra'da gezdiğiniz bölgelerin gerçek hallerinden felakete uygun şekilde bozularak modellendiğini
- Hellgate: London'ın yapımında görev alan 41 tasarımcıdan 18'inin Diablo serisinde aynı görevi üstlendiğini
- Hellgate: London'da geçen olayların öncesini anlatan dört adet çizgi roman bulunduğunu
- Daha oyun çıkmadan piyasaya sürülen 250 dolarlık heykelciklerin gayet iyi sattığını
- 2007 ilk çeyreğinde planlanan alt sınıfların (Healer Templar, uzuvları yaratıklara dönüşen Cabalist ve hafif silahlarla vurkaç yapan bir Hunter sınıfı) son versiyondan çıkartılıp büyük olasılıkla ek pakete saklandığını

biliyor muydunuz?

DOMATES KONSERVESİNE DÜNYAYI SIĞDIRMAK

Oyundaki eşya çeşidi, fonksiyonları ve sayısı gerçekten göz alıcı. Çeşitli şekillerde kesen, biçen, delen, elemental saldırılar uygulayan, zihin ele geçirmemizi sağlayan silahlar ve çok daha fazlası Hellgate cephaneliğinde hazır bulunuyor. Tabii hemen her silah çeşitli bonuslarla (critical hit, resist, rejenerasyon, bilimum buff vs.) geliyor. Bunlar arasında benim tercihim öncelikle yeteneklerime artı puan ekleyenler ve bonus hasar verenler oldu. Aynı anda üç farklı silah ekipmanını taşıyıp F tuşlarıyla geçiş yapmak da avantajımıza. Böylece uzaktan indirmeye çalıştığımız **uçan beyin** (neler diyorum ben?) dibimize geldiğinde, tek tuşla kılıca geçip kelle paça yapabiliyoruz.

Eşyalarla ilgili en büyük sıkıntı inanılmaz kısa sürede dolan envanter ve dolabımız. Kabul ediyorum; sabit diskler için ortaya atılmış "ne kadar genişse o denli çabuk dolar" ilkesi burada da geçerli, ama izin verin de 3-4 yaratıkta bir, neyi kırsam neyi atsam bunalımına girmeyeyim. Bunun dışında otomatik envanter düzenleme tuşunu eklemeyen yapımcı arkadaş inanılmaz ahımı aldı. İnsaf diyorum, anneannem evin muhtelif yerlerine binbir oya/el işi yerleştirirken bu kadar vakit kaybetmiyor. Bunun dışında tek tuşla loot'u toplarken büyük eşyalar öyle abuk subuk şekillerde yerleşiyor ki içinizden oya sektörüne girmek geliyor. Eğer sık sık teleport (Town Portal) açmaya sabrınız yoksa birçok loot'u kırmaya ve atmaya hazırlıklı olun.

Hellgate'in büyük bombalarından bir diğeri *Diablo*'daki tesadüfi bölüm/harita oluşturma olayının çok daha gelişmiş bir halini sunacak olmasıydı. Bir kısmınız hatırlayacaktır: Roper'a bizzat sorduğum soruya bu işin *Diablo* klonlarındakinden çok farklı olacağını, Hellgate'de her seferinde yeni olaylar görüp, yeni bölgelerde farklı maceralar yaşayacağımızı anlatarak cevap vermişti. Yalan değil; her seferinde haritanın geometrisi değişiyor, yollar sağa döneceğine sola dönüyor, yeni yaratıklar geliyor. Fakat maalesef oyundaki birkaç temel kaplamanın defalarca kullanılması nedeniyle inanılmaz bir tekrar hissine kapılıyoruz. Örneğin ikinci katına çıkabildiğiniz bir binanın balkon tarafında, zemin kata atlayabileceğiniz bir delik var. Aynı binayı ve tam aynı noktada bulunan deliği defalarca göreceksiniz. Cehenneme geçiş yaptığınız Hellrift'lere girince göreceklerinizde kendini tekrar >>



Hellgate London'daki mekanların çoğu, Londra'nın ünlü mekanları.


Her Hellrift'ten geçince göreceğiniz yegâne manzara bu.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Bağımlılık yapıcı oynanış.
+ Donanım çeşitliliği ve modifikasyonu.
+ Sınıf çeşitliliği.

- Kendini çok tekrar ediyor.
- Senaryo, atmosfer zayıf.
- Optimizasyon sorunları ve bug'lı yapı.
- Envanter sistemi korkunç.
- Verilen sözler tutulamamış.
- Ücretli online şimdilik hiç cazip değil.

>> ediyor. Oyunun yarı kadrosunun daha önce *Diablo* serisine hayat verdiğine inanamıyorum.

BİR ASKERİ KURTARMAK İÇİN ZİHNİNE SIZDIĞIMIZ BÖLÜMDE, ASKERİN EGOSU, SÜPER EGOSU VE BENLİĞİ İLE DÖVÜŞMEK OLDUKÇA EĞLENCELİ BİR FİKİR

AKSİYON'A AYLIK ÖDEME Mİ?

Hellgate'i merakla beklememin, halatla çekmemin bir diğer sebebi de vereceği online oyun desteğiydi. Bugüne dek muhabbet ortamında kaç defa "Online desteğin arkasında Battle.net'in beyni olmuş David Brevik var, boru mu oğlum?" cümlesini kurdum, inanın ben de bilmiyorum. Hellgate'in online desteği ücretli (aylık 10 dolar) ve ücretsiz diye ikiye ayrılıyor. Ücretli online oyun şu an elit zorluk modu, lonca kurma/yönetme seçeneği, daha fazla karakter slotu ve daha büyük bir eşya sandığı gibi ek özelliklere sahip. Bunun dışında Halloween ve Guy Fawkes gibi özel günler de düzenleniyor. Yakında daha yüksek level sınırı, ek oyun modları da (co-op, hardcore ve PvP modları) eklenecek. İleride eklenecek yeni bölümler ve modlarla arenalar, yaratıklar tarafından kuşatıldığınız dayanıklılık görevleri ve AH de planlanıyor.

Online Hellgate'de istasyonlar oyuncuları biraraya getirmek amacıyla oluşturulan lobiler şeklinde tasarlanmış. Çok sayıda instance lobi bulunduğundan aşırı yığılma sorunu yok. Sizinle aynı göreve\bölgeye gitmek isteyen bir grup bulduğunuzda oyun size özel bir instance oluşturuyor. Yine de tavsiyem önceden tanıdığınız bildiğiniz insanlarla birlikte oynamanız yönünde. Hem sesli sohbet desteği ile laflar hem de eğlenirsiniz. Oyunun online yönü kabaca bir DVO'yu andırsa da DVO'lardaki yardımlaşma ve ekip çalışması pek hissedilmiyor. Yine de muhabbet potansiyeli bile başlı başına bir artı. Bunun dışında güvenlik nedeniyle eklenmeyen LAN desteği önemli bir eksi.

Adettendir, oyunun teknolojisine de iki kelime edelim. Hellgate bugüne dek hazırlanmış en iyi aksiyon RYO grafiklerine sahip. Tabii ki bir *Oblivion* ya da *Gothic 3* söz konusu değil fakat aksiyon ağırlıklı bir RYO için tatmin edici. Oyunun karakter, yaratık ve mimari tasarımları gayet hoş. Şehrin yıkılmış, yozlaşmış havası başarılı bir şekilde veriliyor. Donanım tasarımları da iç gıcıklayarak sahip olma ve daha fazla kullanma isteği uyandırıyor. Hellgate'in önemli özelliklerinden biri tam **DX10 desteği veren** ilk oyunlardan biri olması. Fakat karşılığı oldukça tuzlu. Oyunun DX10 versiyonu özellikle albeni açısından DX9'dan çok daha hoş gözükse de FPS miktarını yarı yarıya düşürdüğü için kullanılacağından şüpheliyim. Zaten ben DX10'a güzel demem, frame'im yüksek olmadıkça... Oyunun seslendirmesi için genel olarak ortalama denebilir. Ne bir silahı sırf sesi için kullanmak istiyorsunuz ne de bir patlamayla irkiliyorsunuz.


1- Çıkardığınız bir eşyayı bir daha giyememek Hellgate'e mahsus bir özellik: Zırhın verdiği +5 Willpower gidince zırhın istediği fazladan +9 Willpower'a ulaşamadığımdan geri giyemiyorum. Komik değil mi?


2- Belirli bir yaratığın farklı farklı renklerini kullanma yöntemi tabii ki burada da mevcut.

Tüm bunlar bir yana oyunun en büyük teknik sorunu, yayınlanan yamalarına rağmen oldukça bug'lı bir yapıya ve ciddi optimizasyon problemlerine sahip olması. PC'nin hiç kasmadığı bir ortamda tek bir silah değiştirmek bile bilgisayarınızı zorlayabilir. Aynı şekilde ilginç bir şekilde az sayıda yaratık içeren küçük bir oda, büyük kalabalık odalardan fazla kasabiliyor. bu yüzden istasyona dönmekten korkar oldum.

AYNI ZAYIF NOKTAYA ÇALIŞMAK

Peki boşa çıkan hayallere rağmen Hellgate'i düzlüğe çıkaran nedir? Bill Roper oyuncuları oyuna bağlamanın formülünün "devamlı kısa süreli hedefler verip hem görsel hem de fonksiyonel ödüllerle tatmin etmek" olduğunu söylüyordu. Flagship bu açığımıza çalışmış. Sayısız yaratığı biçiyor, üzerlerinden düşenleri alıyor ve level atladığımızı haber veren grafik efektiyle hipnotize ediliyoruz.

Bunun dışında oyun boyunca gerçekten hoş fikirlerle de karşılaşıyoruz. Örneğin bir askeri kurtarmak için zihnine sızdığımız bölümde, probleme neden olan yaratığı indirdikten sonra askerin egosu, süper egosu ve benliği ile dövüşmek oldukça eğlenceli bir fikir. Diğer bir örnek de dört askeri kısa süreliğine izometrik bir RYO gibi yönettiğimiz bölüm. Böylece inceden "bakın, istesek bunu da yapardık" mesajı verilmiş oluyor. Ama büyük beklentilere giren aksiyon RYO severler maalesef tutulmayan sözler nedeniyle bu detayları atlayabilirler. Tıpkı belli sayıda yaratığı öldürdükçe alınan ünvanları ve mini oyunları atlayacakları gibi...



Ekmek Bıçağından ışın kılıcı yapmak

Hellgate'teki yüzlerce eşya bir yana, donanım açısından asıl sevindirici olay silahların upgrade edilme şekilleri oldu. Diablo türevlerinde mutlaka başınıza gelmiştir: İşlevine ve özelliklerine hasta olduğunuz bir eşya, daha iyilerinin gelmesiyle size yetersiz gelmeye başlar ve içiniz kan ağlayarak onunla vedalaşırsınız. Hellgate'te tüm eşyalarınız istasyonlarda bulunan Nano Forge ile belli bir miktar materyal (kutsanmış metaller, silah parçaları vs.) ve para (palladium) kullanılarak upgrade edilebiliyor. Gerekli materyalleri sağ tıkla çıkan seçenekler ile kırdığımız eşyalardan elde ediyoruz. Bunun dışında slotlara eklediğimiz modifikasyon parçalarıyla silahlara yeni hasar türleri ekleyebiliyor, belirli düşmanlara karşı daha etkili olmalarını sağlayabiliyoruz. Böylece gerçekten çok iyi eşyalar düşmedikçe eskilerimizi kullanmaya devam ediyoruz. Diablo'daki gamble olayı da burada önümüze biraz daha farklı şekilde çıkıyor. Uprade etmek istediğimiz eşyayı istasyondaki alete yerleştirdiğimizde üç farklı seçenekten (common, rare, legendary) birine para ödeyerek rasgele bir eşya elde ediyoruz. Gelecek sonuca göre paranızı helal ya da haram edebilirsiniz.

SONUÇ

Aslına bakarsanız Hellgate kesinlikle kötü bir oyun değil. Kimi eksiklikleri olan, tekrar hissinden kurtulamadığınız, buna rağmen kendinizi oynamaktan alamadığınız bir oyun. Hatta bu yazıya başlamadan önce beklentimin yarattığı duygusallıkla oyunun pozitif yanlarını ve kendini nasıl da inatla oynattığını düşünüp duruyordum. bu referanslara sahip kadrodan bu oyun mu çıkar, bu kadro nasıl kupayı alamaz? Oyuna en az benim kadar vakit ayıran Erce ile konuştuktan sonra neyle karşı karşıya olduğumu daha iyi gördüm: İki rol yapma oyunu hastası oyuncu, 20 dakikalık telefon görüşmesinde uzun süredir bekledikleri bir oyundaki tutulmayan sözleri konuşuyorsa sadece, orada durmak lazım.

İşte bu nedenlerden dolayı Hellgate: London, türü sevenlerin bitirmesi gereken bir "hayal kırıklığı". İnanın bana bu oyunun altında başka imza olsaydı daha farklı bir yazı okuyor olacaktınız. Ama, Diablo'yu yapmış olan ekipten çıkınca, insan daha bir sükutu hayale uğruyor.

> **Tür:** Aksiyon FYO > **Yapım:** Flagship Studios > **Dağıtım:** Aral İthalat (50 YTL) > **Yaş Sınırı:** Mature > **Zorluk:** Normal > **İngilizce Gereksinimi:** Normal > **Minimum Sistem:** 2.4 Ghz CPU, 1 GB RAM, 6 GB HDD > **Önerilen Sistem:** Çift çekirdekli işlemci, 2 GB MB RAM, 6 GB HDD > **Web:** www.hellgatelondon.com

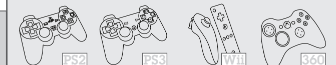
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Söylenmeme rağmen, aralıksız sekiz saat oynadım. Sana laflar hazırladım Hellgate, hele bir level 35 olayım da!

7.4





Culpa Innata

MACERA OYUNLARININ SON DÖNÜM NOKTASI TÜRKİYE'DEN ÇIKTI! -ESER GÜVEN

Ve hiç beklenmedik bir anda, Momentum DMT macera oyunları tarihinin en mükemmel oyunlarından biri ile karşımıza çıktı. Toplanın ey macera severler! Size mükemmel bir macera oyunu nasıl olur, onu anlatacağım...

Bunlar benim değil; görüşlerini daima yakından takip ettiğim, yıllarını macera oyunlarına adamış, onlarca macera oyunu incelemesi yazmış, torun tombalak sahibi Harriet teyzemizin (*www.justadventure.com*) cümleleri. Normalde bu cümleleri okuyunca oyun hakkında hissedeceğiniz ilk şey merak duygusu olur, değil mi? Benimse hissettiğim ilk şey gurur oldu. Neden mi? Çünkü bu, Türk yapımı bir macera oyunu. Hem de bir Türk firmasından çıkan, üzerinde yabancıların çalıştığı değil; hikayesinden programlamasına, grafiklerinden ses efektlerine ve karakter modellemelerine kadar her adımında bizlerden birilerinin emeği olan bir oyun. Ve sonda söylemem gereken şeyi başta söylemekten de çekinmiyorum: Culpa Innata, her pikseli Türkiye'de can bulmuş oyunlar arasında en güzeli, en müthişi, en inanılmazı ve her türlü övgüyü sonuna kadar hak ediyor.

Bu cümlenin ardından "*e bu kadar müthişse notu neden daha yüksek değil*" diyeceğinizi de biliyorum. Aslında oyunu oynamaya başlamadan önce A++, 90 ve üstü notlar aldığı tüm incelemeleri okuduğum için 'acaba objektif olabilecek miyim' diye düşünmedim dersem yalan olur. Ama oyunda eksik gördüğüm yanları yazmaktan çekinmeyeceğim ki Culpa Innata 2 çıkarsa çıtayı bir seviye yukarı taşıyabilsin.

YENİ DÜNYA DÜZENİ GELDİ, ULUSLAR BİRLEŞİN!

Culpa Innata, Alev Alatlı'nın *Schrödinger'in Kedisi* romanından esinlenilmiş bir hikâyeyle çıkıyor karşımıza (Alev Alatlı da yapım sürecine elinden geldiğince katkıda bulunmuş, bunu da belirtmek lazım). Sene 2047. İnsanlığın en büyük ütopyalarından biri gerçekleşmiş, süper güçler birleşerek Dünya Birliği'ni (World Union) kurmuşlardır. Dünya Birliği'nde yaşayanlar kazançlarına ve sosyal statülerine göre derecelendirilmekte, birliğe yalnızca buna layık olan statüdeki kişiler kabul edilmektedir. Bu elit insan birliğinde yaşam tamamen hazlar üzerine kurulmuş, evlilik kurumu ortadan kalkmış, insanlar arası ilişkiler yalnızca sekse sabitlenmiştir. Burası o kadar 'mükemmel(!)' bir yerdir ki, ne suçtan eser vardır, ne de hastalıktan.

Bu *güzelim* düzene kabul edilmeyen bölgelerden Dünya Birliği'ne iltica etmek isteyenlerin sayısı gün geçtikçe artmakta, yasadışı girişleri engellemek ve düzeni korumak için de Küresel Barış ve Güvenlik Ağı (GSPN) tüm gücüyle çalışmaktadır.

Oyunda Rusya Haydut Devleti sınırındaki Adrianopolis'te görevli olan GSPN memuru Phoenix Wallis rolündeyiz. Rusya'dan yakın zamanda iltica etmiş


Oyunda dolanırken, karşınızda bakkal amcanızın yüzünü görürseniz hiç şaşırmayın.

Neden Türkiye'de Bulunmuyor?

Bir Sam&Max neden bulunmuyorsa o yüzden: Oyunun yapımcısı Türk olsa da yayıncısı olan Strategy First firmasının Türkiye'de bir dağıtım kanalı yok. Hal böyle olunca da oyunu ithal etmek isteyen bir girişimci çıkmadığı sürece, ne yazık ki siparişlerimizi yurtdışından vermek zorundayız. Gönül isterdi ki Crysis gibi istediğimiz her yerde bulup, satın alabilseydik.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Muhteşem bir hikaye
+ Son derece ince düşünülmüş, en ince ayrıntısına kadar tasarlanmış bir dünya
+ Zekice hazırlanmış, zevkli bulmacalar
+ Benzersiz yüz teknolojisi

- Altyazıları sorunlu
- Türkçe desteği yok
- Ayak sesleri bazen rahatsız ediyor
- Karakter hareketlerinde ufak tefek kusurlar mevcut

olan Vassily Bogdanov, Rusya'nın Odessa kentine yaptığı seyahat sırasında öldürülür. Bu, yıllar sonra bir Dünya Birliği vatandaşının öldüğü ilk cinayettir ve araştırmak üzere Phoenix görevlendirilir. Bu görev süresince karşılaşacağımız olaylar, Dünya Birliği'nin aslında hiç de dışardan göründüğü gibi bir yer olmadığını gösterecektir...

BİRİSİ DETAY MI DEDİ?

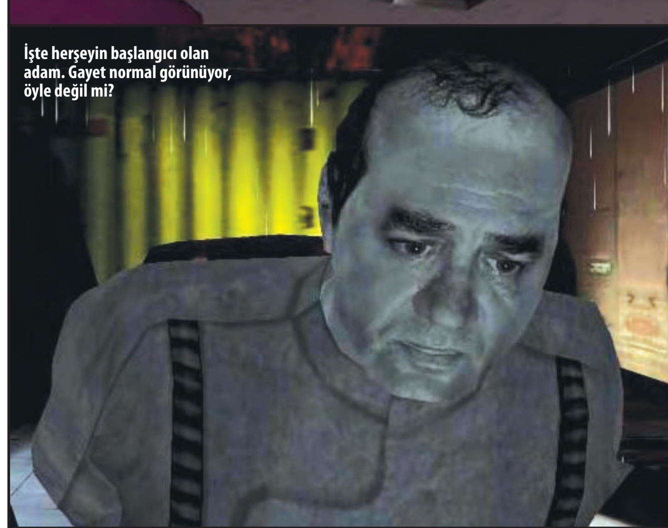
Sevgili okur, uzun zamandır üzerinde bu kadar ince çalışılmış bir hikaye görmedim. Yaratılan dünya, en ince ayrıntısına kadar o kadar kusursuz bir şekilde kurgulanmış ki hayran olmamak mümkün değil. Zaten oyunun resmi web sitesine girdiğinizde de gördükleriniz sizi o kadar etkiliyor ki 'kontenjanlar dolmadan iltica başvurusunda bulunayım!' diye düşünüyorsunuz. Ben bavullarımı hazırladım, cevabı bekliyorum.

Peki bu dünya duyularımıza ne kadar hitap ediyor? Hemen söyleyeyim, Culpa Innata cafcaflı 3D grafikler içermiyor. Oyun motoru eski görünümlü ve yalnızca iki çözünürlük seçeneği var. Ancak bu, oyunun verdiği zevki zerre kadar etkilemiyor. Oyunu oynarken aklıma *Arcanum*'un gelmesinin sebebi de buydu sanırım. *Arcanum* da grafik açısından içinde bulunduğu döneme göre geri kalmış görünmesine rağmen, o ana kadar yapılmış (hâlâ da geçerli bu) en iyi RYO'lardan biriydi. Yani Culpa Innata size makyajı güzel, içi boş bir oyun değil; makyajı yeterli, içi ise tıka basa dolu bir oyun sunuyor. Seslendirmeler son derece başarılı, müzikler hoş. Kimi zaman yaptığınız işi bırakıp müziği dinlerken bulabiliyorsunuz kendinizi ki bu da bir artı puan. Ses konusundaki tek eleştirim Phoenix'in ayak sesleri hakkında olacak, attığı her adımı kafamızda hissetmesek daha iyi olabilirmiş cidden.

Oyun motoru eski görünümlü ama sahip olduğu bir teknoloji onu neredeyse oyun dünyasının diğer tüm oyunlarından (belki *Mass Effect* hariç) ayırıyor: **Yüz teknolojisi**. Oyunda Tübitak'ın desteğiyle İstanbul Gebze'de Momentum DMT'nin geliştirdiği, patentli yüz teknolojisi kullanılmış. Karakterlerin yüz animasyonları çok gerçekçi, konuşmalarıyla dudak hareketleri arasındaki senkron oldukça başarılı. Özellikle yoğun diyalog içeren böyle bir oyunda görüntüdeki senkron bozuklukları oyuncuları rahatsız edebilirdi, Culpa Innata bu olası rahatsızlığı keyfe dönüştürüyor.



Şimdi haberler... Az önce holografik sunucuların görevlerine son verildi.... Zzzzzt.



İşte herşeyin başlangıcı olan adam. Gayet normal görünüyor, öyle değil mi?

Culpa Innata Ne Demek?

Gelişmiş ülkeler ve önemli doğal kaynaklara sahip bölgeler Yeni Dünya Düzeni altında birleşmiş ve materyalist dünya görüşü tavan yapmıştı. Bu sistemde birinci kural bencillikti. Kişiler sahip oldukları ve tükettikleri şeyler kadar değerliydiler ve amaç genlerini ve sistemi koruyup sürekliliğini sağlamaktı. Bu düzence kullanılan akıl erdirilemez derecede insanlık dışı yöntemlerden çok az kişinin haberi vardı. Bu dönem 27 yıl sürdü ve İntikal'in ilk günü olan 19 Mayıs 2052'de sona erdi. – Galactica Ansiklopedis

CULPA INNATA, HER PİKSELİ TÜRKİYE'DE CAN BULMUŞ OYUNLAR ARASINDA EN GÜZELİ

Diyalog demişken... Oyunda kalın bir romanı rahatça doldurmaya yetecek kadar diyalog var dersem abartmış olmam. Bir soruşturma yürüttüğünüzden birçok kişiyle konuşuyor, gündelik yaşamlarını, kişiliklerini öğreniyorsunuz. Bulduğunuz ipuçları başka konuşma dalları açıyor ve kendinizi en ince ayrıntısına kadar anlatılan hayatlar ve olaylar içinde buluyorsunuz.

Oyunu eleştirme sebeplerim de işte burada ortaya çıkıyor. Oyunda Phoenix'in düşünceleri için altyazı eklenmemiş (ki tıkladığınız nesneler hakkında bilgilerden, Phoenix'in sizinle paylaştığı görüşlerine kadar hepsi bu 'düşünce' başlığının içinde yer alıyor). Bu gerçekten büyük bir hata, çünkü hem dinlerken kaçırdığınız ipuçları oluyor, hem de altyazıyı okuma imkânınız olmadığı için tüm düşünceleri sonuna kadar dinlemek zorunda kalıyorsunuz. Böyle bir hatanın yapılmış olması beni çok şaşırttı, umarım ileride bir yama ile düzeltilir.

Gelelim ikinci eleştirime. Nerede Türkçe desteği? Neden bu muhteşem dünyayı Türkçe olarak yaşayamıyoruz? İleri seviyede İngilizce bilmeyen oyuncuların, bu derece diyalog ağırlıklı bir oyundan, üstüne bir de altyazısız sahneleri eklediğimizde tam olarak keyif alabilmeleri, kendilerini hikayenin derinliğine kaptırmaları çok zor oluyor. Gönül isterdi ki oyun için harcanan zamanın bir kısmı da altyazıların yerelleştirilmesi için harcansaydı (ki diyalogların önce Türkçe hazırlanıp, oyun için İngilizce'ye çevrilmiş olduğundan eminim).

BİLMECE BİLDİRMECE, SON SÖZÜ SÖYLEMECE

Gelelim asıl değerlendirme kriteri olan bulmacalara. Bulmacalar konusunda Culpa Innata'da kusur bulamıyorum. Tek kelimeyle mükemmel. Özellikle mantık bulmacaları o kadar güzel hazırlanmış ki çözünce "vay be!" diyorsunuz. Hele bunlardan ikisi var ki uzun zamandır bir macera oyununda gördüğüm en yaratıcı, en zevkli ve en zor bulmacalardı diyebilirim. Umarım önümüzdeki aylarda Culpa Innata tam çözümü (en azından bulmaca çözümleri) hazırlayabileceğimiz kadar yerimiz olur. Takıldığınız bir yer yüzünden oyun iştahınızın kapanmasını istemeyiz çünkü.

Yaptığım ufak tefek eleştirilere, kırdığım puanlara rağmen Culpa Innata tam anlamıyla bir klasik. **Daha da güzeli, Türkiye topraklarından çıkmış bir klasik**. Macera oyunlarını sevenlere bu oyunu daha ne kadar önermeliyim bilmiyorum ama eğer Culpa Innata'yı görmezden gelip oynamazsanız kafanıza odunla vurur, bilgisayar başına sürükler ve zorla oynatırım. O denli istemiyorum yani bu şaheseri kaçırmanızı. O yüzden yormayın beni, kendinize bir oyun ziyafeti çekin.



Kaymak tabaka leopar desenli yataklarda yatar, aşağısı kurtarmaz.



- Tatlım, endişelenme ama kulağının üzerinde bir şey geziniyor. – Aaaayyyyyyyy. – Ah pardon, PA'ymış, kusura bakma canım benim.

> **Yapım:** Momentum DMT > **Dağıtıcı:** Strategy First > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 1 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce3 Ti veya Radeon 8500 ekran kartı, 3.8 GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 2.8 GHz CPU, 1024 MB RAM, GeForce4 Ti veya Radeon 9600 ekran kartı **Web Sitesi:** http://www.culpainnata.com

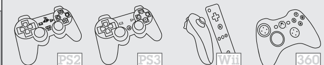
SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Son yılların en muhteşem macera oyunu harcadığınız tüm zamana değecek.

8.6





ANLAM ARAYAN BİR OYUN CULPA INNATA

"DÜNYAYA DAİR OLUP DA YÜZDE YÜZ DOĞRU YA DA YANLIŞ OLDUĞU KANITLANMIŞ TEK BİR VERİ YOKTUR."

Yıllardır cinayet işlenmeyen bir toplum. Kimsenin kendisinden başka kimseyi düşünmek zorunda kalmadığı, bireylerin istediklerini yapabildikleri, "özgür" bir sistem. Bilimin ve mantığın her şeyin önüne geçtiği, dinin kalmadığı, insanların "gerçekler"den başka bir şeyle ilgilenmediği bir hayat biçimi. Cinsiyet ayrımcılığının bittiği, tabuların kırıldığı, bireyci özgürlüğün hayatın her alanına yansıdığı bir rejim. Yedi sene üst üste işsizliğin % 0 çıktığı, kadınların ortalama 94 yıl yaşadıkları bir ülke. Francis Fukuyama'nın "*Tarihin Sonu*"nun maddeleşmiş hali belki de.

Ulus devletlerin bir elin parmaklarından az kaldığı, iyice marjinalleştikleri, "haydut devlet" statüsüne indirgendikleri bir dünya düzeni. Bireyci bir çıkar anlayışının ve "en güçlünün yaşaması" mantığının kutsandığı bir sistem. Neo-liberal ekonomik politikaların, totaliter bir devlet düzeniyle harmanlandığı bir Dünya Birliği.

GELECEĞİ YAZMAK

Ütopyalar ve disütopyalar, yarından çok **bugünle** ilgilidir. Gelecek, henüz yazılmamış bir metin olarak, bir oyun hamurudur yazarın elinde. Bugünün politikliğinden mümkün olduğunca arınmış bir 'tabula rasa' olarak yazara istediği gibi şekillendirebileceği, kaygılarını tam anlamıyla yansıtabileceği, "Bugün"ü karikatürize ederek gerçekçi/hayalci ama her halükarda keskin bir eleştiri için kullanabileceği bir dünya sunar. Sanırım **Culpa Innata'yı da böyle okumak** (oynamak) gerekiyor.

70'lerden beri etkilerini arttırarak hissettiren neo-liberal (açık pazar, şirket egemen, azaltılmış/yok edilmiş sosyal politikalar) anlayış büyük bir paradoksa sahip. Friederich Hayek ve Milton Friedman gibi neoliberal teorisyenlere göre açık pazar kapitalizmi bireyi özgürleştirir, devlet baskısından kurtarır. Ekonomik mantığın egemen olduğu bir dünya, politik özgürleşmeyi de beraberinde getirecektir. Pazar kendi işleyişine bırakılmalı, herkes kendi çıkarına odaklanmalıdır. Devletin ekonomi üzerindeki kontrolü "serfliğe giden yol"dur. Oysa aynı ekonomik mantığın geçerlilik kazanması, teorinin tam aksi yönünde, devletin birey üzerindeki kontrolünü artırmasına bağlıdır. Eşitsiz ekonomik politikalar altında ezilen halkın ayaklanmaması için, neo-liberal ekonomik mantık, totaliter bir devlet politiğine muhtaçtır. Hayatın her alanına nüfuz eden devlet, modern iktidar araçlarıyla yarattığı bireyi kontrol altında tutar. Hayat alanımıza müdahale eden, bizi uysallaştıran, gündelik hayatımızı bölen, parçalayan ve yeniden kurgulayan iktidar bize bir "öznellik" yükler, bir birey kurgular. Bu bireysellik/öznelliktir işte peşinden koşmamız istenen.

"PARMAĞIMA DEĞİL, İŞARET ETTİĞİME BAK"

Yeni Dünya Düzeni. Herkesin kafasında bir çiple gezmek zorunda olduğu, her kapıya bir retina kontrol cihazının yerleştirildiği, polisin (pardon, "barış ve güvenlik görevlileri") istediği her yere, herhangi bir gerekçe göstermeden girebildiği, bilimin metalaştığı ve aynı anda dogmalaştığı bir düzen. Yaptıkları harcamalar ölçüsünde tüm bireylerin standartlaşmış bir "İnsani Gelişim Endeksi"ne göre hiyerarşiye sokuldukları, her şeyin "mükemmel" bir düzen içinde işlediği, işletildiği, hayatın izole/dezenfekte edilmiş bir deney ortamına benzediği bir sistem. Göçmenlerin testlere tabi tutulduğu, farklılığı yok eden, "barış" ve "özgürlük"ü araçsal birer kelimeye indiren, kendinden olmayanları "haydut devlet" olmakla suçlayan ama kendi varlığını devam ettirebilmek için de şüphesiz onlara ihtiyaç duyan, sömürünün hem içeriye hem dışarıya yöneltildiği bir dünya düzeni.Yeni Dünya Düzeni.

Yeniden sormak gerekiyor herhalde, parmak nereye işaret ediyor? .

SCHRODINGER'İN KEDİSİ

Spot ve arabaşlık Alev Alatlı'nın **Schrodinger'in Kedisi** roman serisinden. Schrodinger'in Kedisi, kuantum fiziğinin temeltaşı (hayali) deneylerinden biri. Kabaca (ve anladığım kadarıyla), kapalı bir kutuda bulunan bir kediye doğrultulmuş olan bir silah ve bu silahın tetiğinin bağlı olduğu bir dedektör vardır. Işık dedektöre parçacık olarak çarparsa silah ateşlenir, dalga olarak çarparsa ateşlenmez. Bu ihtimaller %50'dir. Dolayısıyla kedi ya ölecek ya da yaşayacaktır. Oysa o kutu bir kuantum dünyasıdır ve orada siyah-beyaz yoktur. Biz kutuyu açıp kediye bakmadığımız sürece, ölüm ve yaşam ikiliğinin kedi için bir anlamı yoktur. Kedi o anda, herhangi bir gözlemci onu gözlemlemediği, ikili bir seçeneğe indirgemediği sürece, **hem ölü hem de diri**'dir.





Bone Dragon'un yeni upgrade'i Ghost Dragon rakiplerine Sorrow Strike'la saldırıyor.


Roket takımı yine kaybetti.

HEROES OF MIGHT & MAGIC V TRIBES OF THE EAST

EX ORIENTE ORC* -GÖKER NURBEYLER

Oyunların tekrar oynanabilirliği üzerine bir Top 10 yapsam HoMM serisini muhtemelen ilk iki arasına koyardım. Bu mantığa, 100 dakikalık bir filme sinemada gitsek, dakikasının yaklaşık 10 yeni kuruşa mal olduğunu eklediğimizde güzel bir HoMM oyununun bedavaya geldiğini görüyoruz (en çok ihtiyaç olduğunda etrafta hiç matematikçi bulamazsınız… – *Sinan*). Aynı duygusal hesabı Nival Interactive'in (*Etherlords*) hazırladığı HoMM V'e uyarlayarak harcanan zaman ve paranın karşılığını fazla fazla veren bir oyunla daha karşılaştığımızı söyleyebiliriz. Serinin ruhunu bozmayan yenilikleri ve teknolojisi de eklendiğinde HoMM V sayesinde HoMM 3'ten başka yar sevemeyen tutkunlar bile dize geldi…

Geldi gelmesine ama ek paketlerle sinekten daha fazla yağ ve XP çıkarılmaya devam ediliyor sanki. HoMM V'in tek başına kurulup oynanabilen ikinci ek paketiyle maceramıza HoMM 3'den aşina olduğumuz Stronghold da katılıyor. Kısacık bir alıştırma göreviyle başlayan oyunda soluğu Necropolis ve Academy görevlerinde alıyoruz. Stronghold'a bunları tamamladıktan sonra kavuşuyoruz.

Dark Messiah of Might&Magic'i oynayanlar, oyunun başlarında yönetecekleri Necropolis kahramanı Arantir'i hatırlayacaktır. Kendisi Dark Messiah'da Necromancer olarak karşımıza çıkıyordu. TotE'nin alternatif senaryosunun Dark Messiah ile kesişimleri, her iki oyunu da oynadıysanız hoş bir tat bırakacaktır. Yalnız şimdiden söyleyeyim: TotE yer yer fazlasıyla zorlaşan bir oyun. Pakette tek asker bile kaybetmeden tamamlamanız gereken savaşlara gireceksiniz. Risk almayı sevmiyorsanız arada fazladan 1–2 kez kaydedin oyunu.

SUCCUBUS ARTIK EVİNİN KADINI, ÇOCUKLARININ ANASI OLACAK

Bence oyundaki en ilginç yenilik her birime birer tane ikincil upgrade'in gelmesi. Örneğin Inferno'nun sevgilisi Succubus Seducer. Succubus bu upgrade ile Chain Shot yerine kısa süreliğine Puppet Master özelliği kazanıyor. İkincil upgrade'ler birim sayısını olduğu kadar savaşlarda kullanılabilecek stratejileri de ikiye katlıyor. Paketle gelen bir diğer yenilik, kahramanların level atlamak için birimlerinin bir kısmını kurban edebilmeleri. Bu oyuna yeni stratejiler getirse de birkaç yüz XP için fellik fellik harita dolanmayı seven benim gibileri pek mutlu edemiyor.

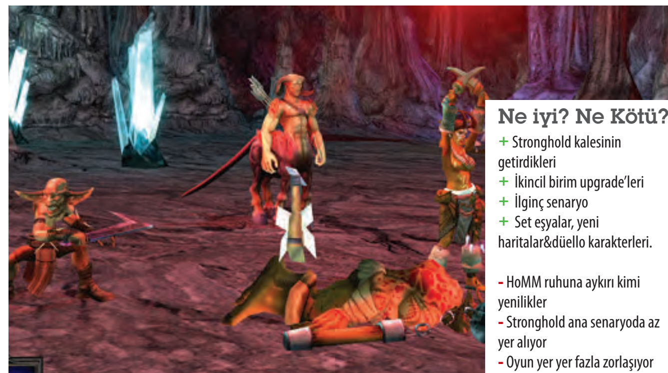
Stronghold'un kahramanı olan barbarlar büyü yerine, kullanımı aynı olan Warcry'lar öğreniyor. Bunun dışında her büyü okuluna ikişer büyü ekleniyor. Stronghold'un özel yeteneği Rage. Yakın dövüş yapan Stronghold yaratıkları savaştıkça Rage depolayarak daha etkili saldırılar gerçekleştirebiliyorlar. Yalnız sıra atlatmaların Rage'i düşürdüğünün ve menzilli saldırıların Rage'in kaymağını yiyemediğinin altını çizerim. TotE'de diğer sevemediğim yenilik Retrain Shrine ile alınan yeteneklerin reset'lenebilmesi. Bence kesinlikle HoMM'un ruhuna aykırı bir yenilik. Diğer taraftan işinize yaramayan eşyaları artık pazaryerinde satabiliyoruz. Fakat TotE'le gelen set eşya bonusları nedeniyle bunu iki kez düşünmeniz gerekebilir.

Hiç açlığını çektiniz mi bilemem ama TotE'nin türlü çeşitli görsel oyunları sayesinde efekte doyacaksınız. **"Delikanlı adam ışıkla, büyüyle uğraşmaz"** diyorsanız Stronghold ile bam güm dalabilirsiniz. Ork ordunuz büyü bağışıklığı sayesinde savaşın başında çat çut inmeyecektir. Unutmadan; siz de benim gibi evinize gelen arkadaşlarınıza zorla düello yaptırıyorsanız yeni düello kahramanlarından Haggash ve Shak'Karukat'a göz atmadan geçmeyin. 5 multiplayer senaryosu ve 50 custom map arasında da hoşunuza gidenler çıkacaktır.

BONE DRAGON MU DÖVER MONDRAGON MU?

Paketin tek başına çalışması, mevcut tüm ırkları içermesi ve tek kişilik senaryoyu yalnızca Stronghold üzerine kurmamasından Tribes of the East ile HoMM V'i almamış oyuncuların da hedeflendiği anlaşılıyor. Fakat hikâyeyi yakalamak istiyorsanız öncelikle HoMM V'i bitirmenizi öneririm. Bunun dışında sunduğu yeniliklerle bu eklenti kesinlikle büyük bir yamadan fazlası olduğunu kanıtlıyor ve oynanmayı hak ediyor. Merak etmeyin oynadığınız her dakika sadece 0,01 Yeni Kuruş'a mal olacak (imdak! İstatistikçi yok mu!? – *Sinan*).

**: Sorarım size, bütün orklar doğudan mı gelmek zorunda?*



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Stronghold kalesinin getirdikleri
+ İkincil birim upgrade'leri
+ İlginç senaryo
+ Set eşyalar, yeni haritalar&düello karakterleri.

- HoMM ruhuna aykırı kimi yenilikler
- Stronghold ana senaryoda az yer alıyor
- Oyun yer yer fazla zorlaşıyor

> **Tür:** STS > **Yapım:** Nival Interactive > **Türkiye Dağıtımı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 12 > **Zorluk:** Normal/Zor > **İngilizce Gereksinimi:** Orta > **Min. Sistem:** 2.0 Ghz CPU, 1 GB RAM, 3 GB HD Alanı, 128 MB ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.0 Ghz CPU, 2 GB RAM, 256 MB ekran kartı > **Web:** http://mightandmagic.us.ubi.com

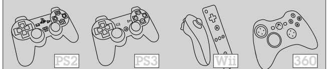
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Nival ikinci paketle daha iyi iş çıkarmış. Al komşuya, dostuna, çoluk çocuğa oynat. Olmadı misafir gelen arkadaşlarına zorla oynat.

7.7



CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

BÜTÜN ÇİRKİNLİĞİYLE… SAVAŞ!
TUĞBEK ÖLEK





Yağmuru yırtan büyük pervanelerinin gücüyle ilerliyor UH-60 Black Hawk. Fırtınanın ve şimşeklerin gürültüsü motorların sesini bastırıyor. Ama dışarıdaki fırtınaya ve onları bekleyen görevin zorluğuna inat, içerideki S.A.S timi sakin. Dalgaların arasında yalpalayarak ilerleyen hedefe yaklaşıyorlar. Purosundan derin bir nefes alıyor Cpt. Price, bir yandan da dev şilebi süzerken. Puroyu denize fırlatıyor, gaz maskeleri takılıyor, ipler sarkıyor ve komutla birlikte tim hızla aşağı kayıyor.

Hemen ön güvertenin dibine iniyorlar. Islak camların arkasında, tepelerindeki yedi tonluk Black Hawk'ın bıraktığı hediyeden habersiz düşman. Atış serbest komutu ile dördünün cansız yere yığılması sadece iki saniye sürüyor. İçeri giriyor tim, hızla ilerliyor. Varlıklarından habersiz, çaresiz düşmanlarını temizliyorlar bir bir. Ellerindeki MP5'ler susturuculu, ince bir pıflama dışında sadece ölüm çıkıyor namlularından. "Köşeleri tutun" diyor durmadan Cpt. Price. Köşelerin karşılarındaki amatörlerden daha tehlikeli olduğunu biliyor. "Sağda hareket var." Pıf pıf pıf… "Temiz." İlerle ilerle!

Pek az mermi harcıyorlar yol boyunca, her bir düşman sadece birkaç mermi ve birkaç saniyeye mal oluyor onlara. Kapalı kapının yanına yanaşıyor Cpt. Price ve "yığılın" komutunu veriyor. Timin her bir üyesi bir açıdan karşılıyor kapıyı. Flaş gitti, dalın, Hadi! Hadi! Hadi! Kaç düşman var içeride? Üç? Beş? On? Yirmi? Ne fark eder ki? Nasıl olsa bir dakika geçmeden timin bütün üyeleri aynı komutu tekrarlayacak: **Temiz!**

BİR SERİNİN YENİDEN TANIMI

Bu nasıl bir *Call of Duty* böyle? Ya da şöyle diyeyim… Bunun neresi *Call of Duty*? Çıktığı gün efsaneleşen o romantik İkinci Dünya Savaşı FPS'si *Call of Duty* değil bu. Ya da "koş koşalım düşman üstüne, bas basalım delice tetiğe" sıkıcılığındaki *Call of Duty 2* değil. Peki, *Call of Duty 3* mü? O oyunun neye benzediğini dahi bilmediğimden hiçbir fikrim yok. Ama bu oyunun *Call of Duty* olmadığından, serinin diğer oyunlarıyla alakası olmadığından eminim. Ben olsam bu oyuna *Rainbow Six 4* derdim, *Ghost Recon 4* ve belki de "**hayallerimin oyunu**" daha uygun olurdu bu oyuna isim vermek için.



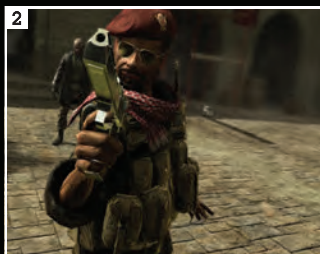
Bu sıradan bir savaş sahnesi aslında. Ama poster yaptırıp duvarıma asmadan önce sizinle paylaşmak istedim. Bu nasıl bir güzelliktir?

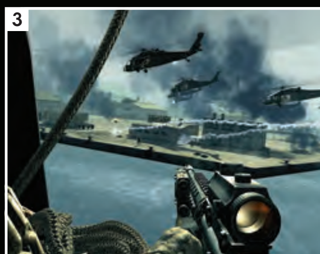
Çünkü *Modern Warfare* ile seriyi sadece günümüze taşımıyor *Infinity Ward*... Bugüne dek görmediğimiz o kadar çok yenilik ekliyor ki, FPS'nin tanımını baştan yapıyor adeta. Modern savaşın farklı pek çok yüzünü öylesine gerçekçi koyuyor ki karşınıza, oyunu bitirdiğinizde bir süre savaş sonrası sendromu ile cebelleşiyorsunuz. Yazımın girişinde bir parça tasvir ettiğim ilk bölümden oyunun sonunda sıktığınız son kurşuna kadar heyecan hiç düşmüyor. Garip ve çok güçlü bir atmosferi var bu oyunun. Ama hepsinden önemlisi bir FPS'de hikâye nasıl anlatılmalı gösteriyor herkese. Üstelik çok da basit, alışıldık bir hikâye.

Ortadoğu feci karışmış, Arap ülkelerini iç savaş sarmış ve Amerikalılar bulaştıkları belayı temizlemekten çok uzak. **Sgt. Paul Jackson** bu karmaşanın ortasında Ortadoğu'nun kahverengi dokusunda bir Amerikan deniz piyadesi. Birliği sıcak noktalar arasında mekik dokuyup, cadde cadde, sokak sokak, düşmanı temizliyor. Bazen hasarlı bir M-1 Abrams'a eşlik etmek görevleri, bazen düşman ateşi altında sıkışmış arkadaşlarını kurtarmak. Ama asıl sorun Araplar değil, sorun onlara nükleer silah sağlayan ve kuklanın iplerini elinde tutan Rus milliyetçileri. Onlarla ilgilenen ise **'Soap' McTavish**'in üyesi olduğu İngiliz S.A.S komando timi. Oyun boyunca bu iki farklı karakteri Kafkaslar ve Ortadoğu'daki farklı coğrafyalarda oynuyorsunuz.

Hikâye bir yerden tanıdık geldi mi? Araplar nükleer bomba patlatıyor ama aslında bu Rusların planı? Aman yoksa Jack Bauer'i mi oynuyoruz bu CoD'de, 24'ün senaristleri mi yazmış bu oyunu? Merak etmeyin basit dediysek o kadar da abartılı ve saçma değil hikâyesi, hatta tam Tom Clancy lezzetinde (aslına bakarsanız fazla Clancy bile kokmuş). Ama oyunun genelindeki







1- Sizin varlığınızdan habersiz ölümüne koşan düşmanlar.

2- Bu pozisyondayken bile modellerin kalitesine hayran kalmaktan başka bir şey gelmiyor elden.

3- Deniz piyadeleri sessiz operasyon nedir bilmiyor. Her göreve böyle tantana ile gidiyoruz.

çirkin Arap, kahraman ABD/UK askerleri goy goyu can sıkıcı olmuş. Yani hiçbir Arap anasından güzel bir çehreyle doğmamış mıdır? Kafkaslarda operasyon düzenlediğimiz bu Ruslar aslen kimdir, Rusya karşıtı milisler mi yoksa komünist yönetim yanlıları mı? Bu hikâyeler ısmarlama mı geliyor?

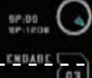
Başta bu fazla Batı yanlısı hikâye rahatsız ediyor insanı. Ama zamanla *Modern Warfare*'in klasik savaş tellalı oyunlardan olmadığını anlıyorsunuz. Evet, oyun açıkça taraf tutuyor, görmek istediği gibi görüyor karakter ve olayları ama oyunu oynadıkça savaştan ve onun çirkinliğinden nefret etmeye başlıyorsunuz. İçinde olduğunuz çarpışmanın gerçekçiliğinden, modern savaşların ne denli acımasız olduğunu yüzünüze vuruşundan etkilenmemek elde değil. Oyunun hikâyesi ve atmosferi arasındaki bu tezat yüzünden *Infinity Ward*'ın aslında hangisini hedeflediğini anlamak zor. Ama her ölüşünüzde karşınıza çıkan özlü sözler, oynadıkça resmi tamamlıyor.

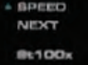
OYUN İÇİNDE OYUN

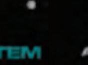
Modern Warfare iki oyunun birleşimi gibi aslında. İngiliz S.A.S komandosu *'Soap' McTavish*'i oynadığınız özel tim görevleri ve Amerikan deniz piyadesi *Sgt. Paul Jackson*'ı oynadığınız sıcak savaş görevleri birbirinden öylesine farklı ki. *Modern Warfare*'e *Rainbox Six 4* dememin sebebi S.A.S, *Ghost Recon 4* dememin sebebi ise deniz piyadesi bölümleri. Aynı hikâyenin farklı parçalarını oynadığınız ama asla kesişmeyen bu bölümler en az *R6* ve *Ghost Recon* oyunları kadar farklı birbirinden.

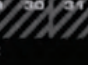
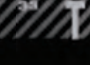
Oyunda *Sgt. Paul Jackson*'ı oynarken tam bir cehennemin ortasındasınız. Kalabalık savaşın ortasında mermiler her yandan yağıyor, patlamalar sizi sağır ediyor ve her şeyden önce hayatta kalmayı düşünüyorsunuz. Silah arkadaşlarınız da sizin gibi hayatta kalma mücadelesinde. Çoğu zaman bir siperin arkasında başlarını gizlemeye çalışırken görüyorsunuz onları, kahramanlık merakı olanlar hızla düşüyor. Aynı şey sizin için de geçerli. Siperlerden fazla uzak kalırsanız düşman sizi de affetmiyor. Görev bitse de bir nefes alsak diye umut ediyorsunuz sürekli.

Ama *Soap*'u oynarken bambaşka bir ruh halindesiniz. Tim üyeleriniz hızlı, acımasız ve her attığını vuruyor. Aynı şey yine sizin için de geçerli. Silahınız pek az sekiyor ve düşmanları temizlemekte >>





Duvarlar kurşun geçirince metal her nesne dostunuz oluyor. Ama bu arkadaşlar metal nesnelere olan sevgi olayını abartmışlar. Bırakın olum şunu eve mi götüreceksiniz?



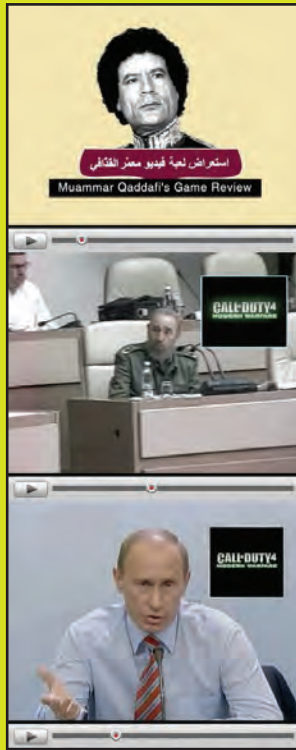


1- İlk defa bir FPS'de askerler kapıdan içeri nasıl girileceğini biliyorlar.

2- Keskin nişancı tüfeğini elinize aldığınızda hedefe düşen düşmanların pek bir şansı olmuyor.

BAŞKANLAR MODERN WARFARE İNCELIYOR

Infinity Ward, *Modern Warfare*'i duyurmak için yeri göğü yıkmadı belki ama *Charlie-OscarDelta.com* adında çok hoş bir topluluk sitesi açtı. Oyunu sevdiyseniz mutlaka bu siteye üye olun çünkü hoşunuza gidebilecek sürprizlerle dolu. Bunlardan en ilginci de dünya liderlerinin (hepsi de ABD düşmanı tipler elbette) oyunu inceledikleri kısa videolar. Özellikle Kaddafi ve Kim Jong Il'in incelemeleri izlerken bizi yere yıktı. Videolar o kadar sevildi ki incelemeler için *www.worldleaderreviews.com* isminde ayrı bir site bile açtılar.



SAVAŞIN İÇİNE SIKIŞIP KALMIŞ, ÇARESİZ KARAKTERLERİ OYNUYORSUNUZ.

>> zorlanmıyorsunuz. Kendinizi bir uru temizlemeye gelmiş bir cerrah gibi hissediyorsunuz. Dört beş kişilik timinizin üzerine onlarca düşman aynı anda saldırsa bile çok fazla şansları olmuyor. Hatta bazen diğer tim üyelerinden frag çalmak için uğraşıyorsunuz. Deniz piyadeleri siperden sipere adım adım ilerlerken S.A.S komandoları önüne geleni süpüren bir Tsunami dalgası gibi vuruyor.

ÖZEL BÖLÜMLER

Modern Warfare'in oynanış ve yapı olarak diğerlerinden farklı özel bölümleri var. Bunlardan ikisi hikâyeyi detaylandırmak için tasarlanmış ve aslında tek bir mermi bile atmadığınız bölümler. Savaşın içine sıkışıp kalmış, çaresiz karakterleri oynuyorsunuz. Çevrenizde bir aksiyon var ama siz müdahale etmekten uzaksınız. Bu iki bölüm de fazlasıyla duygu yüklü ve etkileyici. Oyuncuya savaşın içindeki acıları hissettirmek için yapılmış gibiler. Beni bunlardan daha fazla etkileyen ve *AC-130U "Spooky"* uçağında silah operatörünü oynadığımız, insanın kanını donduran bir başka bölüm de var.

Modern Warfare'in özel bölümleri içinde klasikleşmesine ve yıllarca hatırlanmasına kesin gözüyle baktığımız kısım ise iki parçadan oluşan keskin nişancı görevi. Bugün *Soap*'un komutanı olan *Cpt. Price*'ın gençliğinde gittiği bu cehennem görevi kalbi zayıf olanlar için cidden tehlikeli. Zaten *Call of Duty 4*'ün geneli fazlasıyla heyecan ve duygu yüklü ama keskin nişancı görevinde nefes almakta zorlanacağınız, kalbinizi durduran pek çok ana tanık olacaksınız.

Son bir özel bölüm ise sürpriz olarak saklanmış. Şimdi nerede olduğunu söyleyip sürprizi bozmayalım. Ama oyunu bitirdiyseniz ve henüz uçaktaki rehineyi kurtarmamışsanız bilin ki bir şeyleri atladınız.



Şeytandan korkmuyorum! Şeytandan korkmuyorum!... Ya bu replik başka bir oyundandı ama…

SAVAŞIN MİMARİSİ

Modern Warfare'in en çarpıcı noktalarından biri bölüm çeşitliliği. Bölümler öyle geniş bir zenginliğe sahip ki hiçbir noktada sıkılmıyor, "bitse de gitsek" demiyorsunuz. Hatta her bölümün tadı kalıyor damağınızda ve dönüp tekrar tekrar oynamak istiyorsunuz. Çarpışma alanları çok dinamik, sürekli daralıp genişliyor, her bir adımda farklı bir tehdit koyuyor önünüze. Çevrenizi iyi gözlemlemek, doğru mevzileri seçip düşmanı arkadan yakalayabileceğiniz açıklıkları kontrol etmek zorundasınız. Açıkçası bu

"Hiçbir operasyon planı düşmanla teması hedeflemez." – *Colin Powell* **"Kazanma arzusu olmadan bir savaşa girmek ölümcüldür." *General Douglas MacArthur*** "Uygarlığın ilerlemediğini söyleyemezsiniz. Her yeni savaşta farklı bir yolla ölüyoruz." – *Will Rogers* **"Her asker savaş karşıtı olmalıdır. Ama yine de uğruna savaşılacak şeyler var." – *General Norman Schwarzkopf*** "Bir savaşı başlatmak için diplomatlar ne kadar gerekliyse, bitirmek için de askerler o kadar gereklidir." – *Will Rogers* "Savaşa gitmeyi gerçekten isteyenler, hiçbir zaman gerçekten orda olmamıştır!" – *Larry Reeves*

Hedef sıradan bir cipin içinde. Onu vurmak kolay ama biz canlı ele geçirmek istiyoruz.

Çevreye gizlenmiş S.A.S komandoları beklemedeler. Komut verilince önce RPG'lerle iki zırhlı aracı sonra da askerleri temizleyecekler.

Kılık değiştirmiş S.A.S komandoları hedefe yakın duruyorlar. Böylece hedefi canlı ele geçirebilecekler.

Yandaşımız olan Ruslar kontrol noktası nöbetçisi rolündeler. Görevleri konvoyu durdurup oyalamak.

Bizim tipimiz Rus'a hiç benzemiyor olmalı ki bu kuleye dikmişler. Burdan kamyonlardan inen askerleri temizleyeceğiz

Captain Price: We need to take him alive so watch your fire

SE S SW W

1.1m

Kusursuz Pusu

Zakhaev'in oğlunu tuzağa düşürdüğünüz görev bugüne kadar gördüğüm en iyi kurgulanmış FPS bölümlerinden.



1- Cpt. Price bugüne kadar bir oyunda gördüğümüz en iyi asker tiplemelerinden biri.R6 romanlarının meşhur John Clark'ına çok benziyor.

2- Komutan köşelere dikkat derken boşa konuşmuyormuş değil mi?

kadar sıcak bir çarpışma ortamında çok da kolay olmuyor bu.

Oyunun çizgisel, karşılaştığınız sahnelerin de önceden hazırlanmış olması bile hiçbir noktada düz bir çizgiyi takip ettiğiniz hissine neden olmuyor. Zaten sahneler öyle hızlı ki bir hedeften diğerine koşturup duruyorsunuz, bir noktada 30 saniye olsun durmuyorsunuz. Bu aşırı hız, bölümlerin oldukça kısa olmasına yol açmış. Bölümlerin çoğu 20 dakikanın altında bitiyor. Ama o 20 dakikanın tümünü dolu dolu oynuyorsunuz.

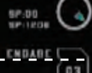
ACI GERÇEK

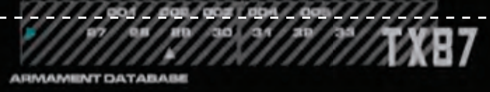
Modern Warfare'de savaşın bütün çirkinliğiyle karşınızda olduğunu söylemiştim. Bunda elbette çok iyi grafik ve bölüm tasarımlarının etkisi var. Ama bu gerçekçiliği asıl veren karakter animasyonları. Oyundaki dost ya da düşman herkes öylesine gerçekçi hareket ediyor ki alışana kadar inanmakta zorlanıyorsunuz. Oyun bugüne kadar gördüğümüz en iyi bez bebek (rag-doll) animasyonuna sahip. Bir düşmanı vurduğunuzda kurşunun isabet ettiği noktadan moment alarak sendeliyor, düşerken bir yerlere tutunmaya çalışıyorlar. Ağır yaraladığınız düşmanlar elleriyle geri geri sürünmeye, bir yandan tabancalarını çekip size son bir kurşun sıkmaya çalışıyor. Bazı sahneler rahatsız edici şekilde gerçekçi çıkıyor karşınıza. Mesela boynundan vurduğunuz bir düşman silahını atıp iki eliyle kan fışkıran boğazını kapatmaya çalışırken yığılıveriyor. Bacağından yaralanıp sendeleyerek kaçmaya çalışan bir tanesi sırtına yediği kurşunla acı içinde çöküyor. Bir noktadan sonra vurduğunuz her düşmanın canlı birer varlık olduğu hissine kapılıyorsunuz. Diğer oyunlardaki gibi kafadan her isabetinize sevinemiyorsunuz.

Bu his özellikle *AC-130U "Spooky"* kullandığınız *Death from Above* bölümünde zirve noktasına çıkıyor. Bu bölümde sıkıştıkları noktadan kaçmaya çalışan S.A.S komandolarına havadan destek veriyoruz. Üzerlerine akın akın gelen düşmanları *AC-130U*'nun ölümcül üç silahı ile temizliyoruz. >>

"Pini çekildiğinde Bay El Bombası artık dostumuz değildir." – *ABD Ordu Eğitim Notu* "En büyük dileğim, insanlığın vebası olan savaşın dünya üzerinden silindiğini görmek." – *Geroge Washington* "İnsanlara çapışma emri vermek için kahraman olmanız gerekmez. Ama o çarpışmaya giren adamlardan biri olmak için kahraman olmalısınız." –*General Norman Schwarzkopf* "Süngülerden bir taht inşa edebilirsiniz ama üzerinde uzun süre oturamazsınız." – *Boris Yeltsin* "Konsantre güç daima özgürlüğün düşmanı olmuştur" – *Ronald Reagan*







Ekranda bu ikonu gördüğünüz an el bombasını geri atmak için G tuşuna basın. Ama bu gariban arkadaşların üzerine de atmayın tabii.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Muhteşem grafik ve sesler.
+ Muhteşem hikâye anlatımı.
+ Muhteşem animasyonlar.
+ Düşük sistem gereksinimleri.

- Çok oyunculu haritalar pekiyi değil.
- Bitirince cidden savaştan çıkmışa dönüyorsunuz.

SİSTEMİNİZ ZAYIFSA DERT ETMEYİN, SESİ BİR PARÇA AÇIN, GRAFİKLERİ GÖRMEYECEKSİNİZ.

>> Ancak aşağıdaki düşmanlar bizim varlığımızdan dahi habersiz ve silahlarımız öyle güçlü ki. Mesela uçağın üzerindeki Howitzer topu ile yaptığımız tek bir atış geniş alandaki düşmanların dört bir yana saçılmasına yol açıyor. 20mm'lik topumuzdan dağılan mermilerin düşmanla en ufak temasta nasıl ölümcül olduğunu görüyorsunuz. Aşağıdakiler öylesine çaresiz durumda ki kendinizi bir karınca yuvasının üzerinde tepinen küçük bir çocuk gibi hissediyorsunuz.

SAVAŞ DİYALOGLARI

Modern Warfare'i gerçekçi yapan noktalardan biri de oyundaki seslendirmeler. Telsizdeki komutanınızdan yanı başınızdaki piyadeye kadar herkes durmadan ve öylesine gerçekçi konuşuyor ki, oyunun atmosferi bambaşka bir boyuta çıkıyor. Üstelik bunlar hava olsun diye konmuş boş konuşmalar değil. Ağızlarından çıkan her söz (eğer dinlerseniz) size rehber oluyor. Yakınınıza düşen bir el bombası, görmediğiniz bir çatıdan sizi vurmaya çalışan RPG'li düşman, ateş etmemeniz gereken dost güçler. Eğer bu konuşmalara kulak vermezseniz hata yapmanız kaçınılmaz. Özellikle S.A.S görevlerinde *Cpt. Price*'ın ağzından çıkan her şey sizin için emir ve harfiyen uygulamak zorundasınız. Eğer kafanıza takmazsanız bedelini ödüyorsunuz.

Oyundaki silah, patlama efektleri ve araç sesleri de harika. Tamam, *Modern Warfare*'in grafikleri muhteşem ama oyunun sesleri ile karşılaştırıldığında çok değersiz kalıyorlar. Eğer sisteminiz zayıfsa ve oyunu düşük ayarlarla oynuyorsanız bile hiç dert etmeyin. Sesi bir parça daha açın, ondan sonra zaten grafikleri görmeyeceksiniz bile. Eğer güzel bir kulaklık ya da hoparlör setiniz yoksa da inanın bu oyun için yeni bir tane almaya değer.

Eğer bu ay *CoD 4*'ün yanı sıra *Crysis*'i inceliyor olmasaydım bu oyuna bugüne kadar gördüğüm en iyi grafikli FPS derdim hiç düşünmeden. Mekân ve karakterlerdeki detaylar, tasarruflu ve yerinde kullanılmış shader efektleri, binalardan çalı çırpıya kadar gerçekçi hazırlanmış objeler sizi sizden alıyor. İşin en güzel yanı bu grafikler illa süper bir PC istemiyor. Ortalama bir sistemde bile ağzınızı açık bırakan grafiklerle oynuyorsunuz oyunu. Ben Radeon 2900XT ekran kartımla bütün ayarları açmakla kalmayıp bir de şımarıp üstüne 8x Anti-Aliasing açtım ama oyun bir kere olsun teklemedi. Bu konuda *Call of Duty 2* de çok iyiydi ama *Modern Warfare* ile resmen bir mucize gerçekleştirmiş *Infinity Ward*.

NEREDEN GELİYOR BU EL BOMBALARI?

Oynanabilirlik konusunda da sorunsuz *Modern Warfare*. Girişteki kısa ve eğlenceli eğitim bölümünün ardından direkt aksiyona dalıyorsunuz ve hiç zorlanmıyorsunuz. "Hardened" zorluğu, deneyimli FPS oyuncularını tatmin edecek seviyede. Ancak "Veteran" seviyesinde oynamamanızda fayda var çünkü cidden akıllara ziyan. Ayrıca bir iki görev sizi çok zorlayıp takılmanıza yol açabiliyor. Mesela keskin nişancı görevinin sonunda bir hayli ter dökeceksiniz. Bu tip durumlarda yol boyunca atladığınız bir şeyler olup olmadığına bakmalısınız. Mesela dönme dolaba gelmeden önce son girdiğiniz binada havuzun dibinde köpekler var. Onları ordayken temizlerseniz işiniz çok kolaylaşıyor.

Görevlerden önce silah seçmek gibi bir özellik yok. Ama yerden bulduğunuz herhangi bir silahı kapıp devam edebiliyorsunuz yolunuza. Oyun boyunca pek çok farklı silah deneme şansınız oluyor bu sayede. Ayrıca dibinize gelen düşmanlara karşı dipçik yerine bıçak kullanıyorsunuz artık. Ama *Counter-Strike*'daki gibi elinizde bıçak koşturmuyorsunuz. V tuşuna basar basmaz bıçağı direkt savuruyor ve tüfeği kullanmaya devam ediyorsunuz.

Oyun seride alışık olduğumuz gibi siper alarak iyileştiğimiz sağlık sistemine sahip. Yani belli bir sağlık seviyeniz yok, yaralandınız mı kendinizi bir siperin ardına atıyorsunuz ve iyileşmek için 3-5 saniye bekliyorsunuz. Ama yine de sık sık öleceksiniz. Bunda düşmanın el bombalarını cömert kullanmasının büyük etkisi var. Her öldüğünüzde son kayıt noktasından (Checkpoint) devam ediyorsunuz ve oyun bunlardan bol bol aldığı için canınız sıkılmıyor. Ayrıca oyundaki yapay zekâ oldukça başarılı ve her zaman hareketlerini kestiremeyebiliyorsunuz. Zaten hep aynı davranmıyorlar, iki dakika önce kapıdan gelen düşman bir sonraki yüklemede pencerede beliriveriyor.



MODERN ZAMAN EJDERHASI AC-130

Death From Above bölümünü oynarken böylesine ölümcül bir silahın varlığından şüphe duyabilirsiniz. Zamanında Vietnam savaşında kullanılmak için geliştirilen *AC-130*'lar *C-130* kargo uçağına bir ton silah yüklenmesiyle oluşturulmuş. Uçağın üzerinde 25mm'lik Gatling Gun, 40mm'lik Bofors Cannon ve tam 105mm'lik bir Howitzer topu bulunuyor. Üretim maliyeti 190 milyon dolar ve 13 mürettebatı var (4 uçuş 9 silah kontrol). Bugüne dek sadece bir kez 1991 Irak savaşında bir SAM füzesi tarafından düşürülebilen uçağın bugüne dek savunduğu hiçbir hattı düşmana kaptırmamış olması gibi bir özelliği var. Sadece ABD Hava Kuvvetlerinde bulunan uçaktan 21 tanesi aktif görevde. Bir de oyunda *Spectre* kod ismi kullanılmış olsa da bu 20mm Vulcan topu kullanan *AC-130H* modelidir aslında. 25mm'lik Gatling topu *AC-130U Spooky*'de kullanılıyor. Ama onda da iki değil bir top bulunur. Kısacası iki modeli hayli karıştırmışlar birbirine.

"Sovyetler Birliği'ni özlemeyen herkes kalpsizdir. Onu geri getirmek isteyen herkes ise beyinsiz." - Vladimir Putin "Eğer düşmanını ve kendini tanıyorsan, yüz kere savaşsan da sonucundan korkmana gerek yoktur." – *Sun Tzu* **"Savaş zamanı ilk vurulan gerçeğin kendisidir."** – *Aeschylus* "İnsanlık durduğu sürece savaşlar da olacak." – *Albert Einstien* "Üçüncü Dünya Savaşı hangi silahlarla yapılacak bilmem ama Dördüncü Dünya Savaşı'nda sopa ve taşlarla savaşacağız." *Albert Einstein*

Modern Warfare'in ilginç yanlarından biri duvar veya kutu arkasından vurma konusunda çok etkili olması. Oyundaki beton blok ve kolonlar hariç hemen her duvarın arkasındaki düşmanı vurabiliyorsunuz. Farklı silahlar mesela keskin nişancı ve ağır makineli tüfekleri çok daha etkili bu konuda. Eskisi gibi bir eve girdiniz mi güvende hissedemiyorsunuz kendinizi. İnce duvarları olan bir yapıyı ağır makineli tüfekle taramaya başladılar mı kendinizi yere atıp dua etmeye başlıyorsunuz.



Üç komandonun birden nişan aldığı bu arkadaşın hayatta kalma şansı nedir sizce? Aman 26 saniye kalmış bakmayın da vurun şunu.







1- Bir M1A1 Abrams'ı durdurmak için ne kafa atmanın ne de RPG atmanın faydası yok. Ama yine de kafa atan arkadaşın cesaretini tebrik ediyoruz.

2- İyi asker siper almasını bilendir. Gerçi özel karakter olmasa o el bombasından zor kurtulurdu.

3- Cobralar görevler boyunca imdadınıza yetişip duruyor. Gerçi burada o köprüyü havaya uçurmanın âlemi yoktu ama olsun canımız onlar bizim.

Oyunu bir kere bitirdiniz mi Arcade modu açılıyor. Bu mod aslında tek kişilik oyunun bire bir aynı. Ancak size görevi bitirmek için belli bir süre, belli sayıda hak ve puan veriliyor. İsterseniz oyunu sıfırdan ya da seçtiğiniz bir bölümü Arcade modunda oynayabiliyorsunuz. Vurduğunuz her düşmandan puan topluyorsunuz. Mermi isabet ettirmek 10, kafadan vurmak 100 puan. Üst üste bir iki kişi vurursanız çarpan alıyorsunuz. Yani Modern Warfare bir anda klasik Arcade oyunlarına dönüyor. Oyunu tekrar oynamak için güzel bir sebep. Ama bu kadar dramatik bir oyunda garip kaçmış açıkçası.

PERK PERK'TEN ÜSTÜNDÜR

Call of Duty 2 halen en popüler çok oyunculu oyunken *Modern Warfare*'den de benzer bir performans beklemek çok doğal elbette. *Modern Warfare*'de bir sürü çok oyunculu mod bulunuyor. Ancak bunlardan klasik *CoD 2*'ye benzeyen Domination ve *Counter-Strike*'ın bombalama görevlerini andıran Search and Destroy en çok oynananlar. Oyunun genelindeki pozitif her şey çok oyunculu oyuna da yansımış. *CoD 2*'ye göre çok daha güzel bir oynanışı var *Modern Warfare*'in. Ama harita tasarımları biraz zayıf. Tek kişilik oyundaki bölümlerden kesip biçip yapılmışlar ve çok küçük oldukları için oyun başlar başlamaz herkes karşı üsse el bombası atma derdine düşüyor. Ayrıca haritalar çok açık olduğu için mevzi, siper olgusundan uzaklar. Temkinli oynayan ve taktik yapan oyunculardan çok sürekli haritayı dolaşıp avlanan oyuncuları ödüllendiriyorlar. Ben *CoD 2*'nin çok oyunculu oynanışına da ısınamamıştım bu yüzden, *CoD 4'e* de ısınamadım. Ancak *Counter-Strike*'ın tanımlı, taktiğe açık haritaları uygulanırsa *Modern Warfare*'e doyum olmaz. Ama bu haliyle bile kısa sürede *Call of Duty 2*'nin yerini alacağını söylemek yanlış olmaz.

Modern Warfare'in çok oyunculu sistemine eklenen bir yenilik oyunda bir şeyler başardıkça deneyim puanı toplayıp seviye atlamak. Siz seviye atladıkça kullanabileceğiniz yeni silah, aparat ve Perk'ler açılıyor. Bu Perk dedikleri kullanabildiğiniz ek yetenekler. Mesela biri sağlığınızı arttırıyor, biri duvarlardan daha güçlü geçiriyor mermileri, diğeri daha uzun süre koşabilmenizi sağlıyor. Siz açtığınız ekipman ve Perk'lerle beş tane farklı set hazırlıyorsunuz. Her sette bir tüfek, bir tabanca ve üç Perk bulunuyor. Her elin başında hangi set ile oynamak istediğinize karar veriyorsunuz.

SEMPER FIDELIS

Biz zaten çok iyi bir *Call of Duty 4* bekliyor muyduk? Evet, ilk videosunu izlediğimiz günden beri sihirli küremiz bu oyun iyi olacak diye bağırıyordu. Peki, bu kadar iyi olacağını tahmin etmiş miydik? Hayır, kimsenin böylesine bir başyapıtla karşılaşmaya hazır olduğunu sanmıyorum. Bütün oyuncular *Crysis* için nefesini tutmuşken *Modern Warfare* bizi gafil avladı gerçekten. Oyunu üç kere bitirmeme, bir aydır hiç durmadan onun hakkında konuşmama rağmen bir parça olsun heyecanım azalmadı. Şu yazıyı yazarken bile kendi kendimi gaza getirip, yazmayı bırakıp oyuna döndüğüm o kadar çok oldu ki. Eğer *Modern Warfare*'i hala oynamadıysanız ajandanızdaki her şeyi silin ve gidip hemen bu oyunu alın. Eğer oynamışsanız da yazımız bittiğine göre dönüp bir daha oynamamak için bir sebebiniz yok. Şahsen ben öyle yapacağım.



CALL OF DUTY SANATI

Bu aralar her oyunun özel paketleri çıkar oldu, *Modern Warfare*'de bu modaya uymuş. Oyunun Limited Collector's Edition paketi bir S.A.S belgeseli ve oyunun yapım hikâyesini içeren 4 saatlik bir DVD ile geliyor. Ama asıl güzel yanı oyun için hazırlanmış ama hiçbir yerde yayınlanmamış çizimlerden oluşan bir kitap var pakette. Gördüğümüz birkaç örnek sayfa bunun tam bir sanat eseri olduğunu gösteriyor Bir de PC versiyonu Brady Games'in strateji rehberinin dijital kopyasına sahip.

> **Yapım:** Infinity Ward > **Dağıtıcı:** Aral İthalat (90 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 2.4 GHz CPU, 512MB RAM, GeForce 6600 veya Radeon 9800 Pro ekran kartı, 8 GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 2.4 GHz CPU (Dual Core), 1 GB RAM, GeForce 7600 veya Radeon 1600 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.callofduty.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Gerçek savaşla yüzleşmeye cesaretiniz varsa, sizi en iyi savaş FPS'si bekliyor.

9.6



"Gerçek ve kalıcı zaferler barışlarındır, savaşların değil." – *Ralph Waldo Emerson* "Hayattaki hiçbir şey, ateş açılıp da vurulmamak kadar keyif verici değildir." – *Winston Churchill*
"Tiranların küçük de olsa bir erdemi vardır, yok etmeden önce kanunları desteklerler." – *Voltaire* "Bir lider örnek olarak yönetir, kaba kuvvetle değil." – *Sun Tzu*
"Kahramanlar sıradan insanlardan daha cesur değildir. Sadece sıradan insanlardan beş dakika daha uzun cesaret gösterirler." – *Ronald Reagan*


Et ve çelikten oluşan golemleri öldürmek için, vurulacak son işaret kaldığında Church'le yanına yaklaşın ve Space'e basın.

CLIVE BARKER'S JERICHO

ŞOFÖR BEY, ÖNDEKİ İLKDOĞAN'I TAKİP EDİN! - MEHMET KENTEL

Ve tanrı yarattı 'İlkdoğan'ı kendi imgesinde. Ne diş,i ne erkek, ne karanlık, ne aydınlık; aynı anda çok güzel ve korkunç, tek bir varlık. Kendi yarattığının gücünden rahatsız oldu, onu gerçeklikten kovdu, Abyss'e sürgüne gönderdi, sevgisizliğe terk etti. Onun yerine, tanrı her şeye yeniden başladı. Yeni yarattığını iki cinsiyete böldü, ona zekâ, mantık ve duygu verdi. Ona aşkı, ona ruhu verdi.

Apokrifa, Gnostik metinler

Dar geçitler, karanlık mahzenler, dört bir yanından kan akan duvarlar. Her köşe başında onlarcası ortaya çıkan, iğrençlikte birbirleriyle yarışan yaratıklar. Ağlayan çocukların sesleri, işkencecilerin kırbaç şakırtıları, şimşeklerin gürültüsü. Patlayan bombalar, kurşun yağdıran silahlar, varolan gerçekliği kıran, yamultan psişik güçler, ölenler ve dirilenler. Kanla yıkanmış, kötülükle yoğrulmuş, ilkdoğmak'la lanetlenmiş bir dünya. Ve... Üç dakikada bir "bu bir tuzak!" diye bağıran **bir grup saftirik**. Uyanın a dostlar, daha ne tuzağı olacak, heriflerin inine girmiş sistematik bir soykırım işine bulaşmışsınız, her gördüğünüz yaratıkta "tuzak tuzak!" diye bağırmanın ne manâsı var? Yani duyan da Al-Khali'ye piknik için çağrıldığınızı sanacak...

İÇİMDEN BİR SES BURADA BİR SES OLDUĞUNU SÖYLÜYOR

Piknik için çağrılmadılar elbette. Binlerce yıllık kötülüğün en son uyanışını çok geç olmadan durdurmak, tarih boyunca kötülüğü yuvasına hapseden isimsiz kahramanların arasına katılmak, Al-Khali'yi yeniden normal bir 21. yüzyıl şehri yapmak ve tüm dünyayı bir yokoluştan kurtarmak için oradalar. Onlar kim? **Jericho.** Özel silah eğitimli ve psişik yetenekli insanlardan oluşan, Amerikan ordusunun bu gizli birimi, eski üyesi Arnold Leach'in "İlkdoğan"ı uyandırma çabalarını durdurmaya çalışıyor. Al-Khali yerine çölün ortasında bitivermiş "Pyxis" adlı, iç içe geçmiş farklı katmanlardan oluşan kutu-şehirde, farklı zamanlardan (Sümer, Roma, Ortaçağ, 1. Dünya Savaşı) farklı düşmanlarla karşılaşıyorlar ve merkeze, "O İlk An"a, İlkdoğan'ın yanına gitmeye uğraşıyorlar.

Meşhur korku romancısı *Clive Barker*'ın sürpriz dolu hikâyesini daha fazla anlatmak, Jericho'nun vereceği -üç gram- zevke büyük bir sekte vurmak olur, o yüzden öykünün geri kalanını keşfetmeyi size bırakıyorum. Daha önce *Undying*'e adını vermiş (ancak senaryosunu kendi yazmamış) olan Clive Barker, Jericho'da senaryodan karakter çizimlerine kadar birçok şeyle bizzat ilgilenmiş. Doğrusu, oyunun en büyük artısı da Barker'ın varlığını yoğun olarak hissettiğiniz parçaları. Çok iyi yazılmış, sürprizli ve merak uyandıran senaryo bunların başında geliyor. Özellikle oyunun ortalarına geldiğinizde, Jericho'nun yarattığı keyif senaryonun da hızını almasıyla oldukça değişiyor.

Barker'ın ağırlığını yansıtan bir diğer alan da oyunun görsel tasarımı. İçine girdiğimiz ortamlar gerçekten

1- Church'ün iki büyüsünden biri, kalabalık ortamları sıcacık yapıyor.

2- Oooo! Toprağım! Ayran içtik de ayrı mı düştük? Gel bi sarılayım!

3- Delgado kolundaki muhafazada yaşayan bir alev taşıyor. Oyundaki en güçlü silahlardan biri bu.







1- Barker'ın karakterleri yaparken ayırdığı zamanın yarısı bölüm tasarımlarına harcansaydı keşke.

2- Kan, revan ve çürümüşlük efektleri gırla gidiyor. Ve sık sık gözünüze de sokuluyor.

1



2





-Neclaa!! Neden kıydın kendine Necla? Sadece "biraz kıllısın" demiştim Necla, "derini yüz" dememiştim!

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Clive Barker'ın elinden çıkmış üst düzey, sürpriz dolu bir senaryo. + Mekanlar ve yaratıklar çok ürkütücü. + Farklı karakterler, farklı oynanışlar. + Seslendirmeler ve müzikler çok kaliteli.
- Gelmiş geçmiş en çizgisel oyunlardan biri. - Yapay zekâ. - Zıplayamayan karakterler. - Toplanacak hiçbir şey olmaması. - Monoton oyun yapısı.

ürkütücü. Her ne kadar bölümler (chapter) içinde mekansal bir çeşitlilik görmek mümkün olmasa da; her yeni bölüm, dolayısıyla her yeni zaman dilimi, yeni bir mekan tasarımıyla geliyor. Düşman yaratıkların tasarımları da, oyunun vermeyi amaçladığı 'pis bir kötülük' hissini başarıyla veriyor. Her ne kadar oyunun başından sonuna kadar karşımıza çıkan birkaç tip yaratık bir süre sonra sıksa da, yeni bölümler yeni iğrençlikler çıkartmak konusunda cimri değil. Elbette görsel tasarımın gücü, grafik motorunun yeteneklerine göbekten bağlı. Jericho'nun grafikleri de, tasarımı yarı yolda bırakmayacak kadar kaliteli. Karakterlerin modellemesinde biraz yavanlık var gerçi, ama can yakan cinsten değil.

OLDU DA BİTTİ MAŞALLAH?

Jericho'nun problemleri, Barker'ın uzmanlık alanına çok fazla girmeyen noktalarda ve bunlar maalesef Jericho'yu o çok beklenen *'yeni Undying'* olmaktan çok uzaklara taşıyor. Oyunun bölüm tasarımları ve genel işleyiş düzeni, herhangi bir monotonluk listesinde zirveyi zorlayacak kadar tekrarlı. "İç içe geçen labirentler" olarak sunulan şeyin, iki insanın zor geçeceği koridorlarda, önümüzde karar verecek hiçbir şey olmadan koşturmak olduğunu görüyoruz. Her checkpoint, kabaca şu mantıktan oluşuyor: Jericho takımı ilerler, bir noktada karşısına

"OLDU DA BİTTİ MAŞALLAH" TEMPOSU EŞLİĞİNDE BİR KORKU OYUNU OYNAMAK İSTİYORSANIZ, DOĞRU YERDESİNİZ.

çok sayıda yaratık çıkar, temelde koridorun bir ucundan diğerine ateş etmekten ibaret olan bir çatışma yaşanır, yaratıklar bitince ekip yola devam eder. Aynı olay birkaç kere daha tekrarlanır ve hop: "Checkpoint Reached!" yazısı ekranda belirir. Eğer son noktada ekibin tüm üyeleri ölürse, save sistemi olmadığı için bütün bu aşamalar tekrar yaşanır ve son noktada ölmemek için dua edilir.

'Ölmek' kavramını biraz açmak gerekiyor gerçi Jericho'da. Oyunun hemen başlarında, ekip lideri Gevin Ross'un bedeni ebediyete göçüyor ancak benliği ve ruhu hala ortalıkta. Ve üstelik, artık istediği ekip arkadaşının içine girip onun yeteneklerini kullanabilecek kadar da oynak. Bu, yapımcıların Jericho'ya kattıkları en büyük güzellik. Oyundaki altı farklı karakter, farklı silahları ve yetenekleriyle gerçekten başka tatlar sunuyorlar. Peder Rawlings ya da Jones gibi pek işe yaramayanlar olsa da aralarında, oyunun sağladığı bu çeşitlilik oldukça hoş. Ross'un (yani *bizim*), ölenleri hayata döndürmek gibi bir yeteneği var. Ross da diğer bedenlerde ikamet ettiğinden, bizim kontrol ettiğimiz herkes bu yeteneğe sahip oluyor. Bu, oyunu istediğimiz zaman save edemiyor oluşumuzu telafi etmek için eklenmiş bir özellik belli ki. Ancak oyunun yapay zekâsı o kadar kötü ve diğer karakterler kendilerini korumak konusunda o kadar çaresiz/isteksizler ki (kendi kendilerine reload bile etmiyorlar), çatışmalar bir yerden sonra belediyenin sponsor olduğu bir "ölü diriltme" merasimi halini alıyor. Herkes tek tek yere seriliyor, biz de profesyonel bir sünnetçi edasıyla hepsinin peşinde koşup ölenleri diriltiyoruz. Dirilttiğini kişi on saniye sonra tekrar ölüyor ve bu böyle devam gidiyor. "Oldu da bitti maşallah" temposu eşliğinde bir korku oyunu oynamak istiyorsanız doğru yerdesiniz.

Karakterlerin çeşitli olduğunu söyledik, ama bu hep beraber bir 'takım' olabildikleri anlamına gelmiyor. Jericho'da aynı anda ilerleyen ve çatışan 6 insan var, ama taktiksel varyasyonlara giden, birbirinin arkasını kollayan, oyuncu tarafından sorunsuz bir şekilde yönetilen bir takım yok. "Burada kal" ve "ilerle"den ibaret olan komutların pek işe yaradığı söylenemez. Oyunun yapısı gereği zaten pek de ihtiyaç yok böyle bir taktiksel çeşitliliğe.

Yukarıdaki satırlardan anlaşılıyor olsa gerek ama yine de söyleyelim: Jericho, Undying'de gördüğümüz gerilim ve ürpertinin tırnağını bile yaşatamıyor. Oyunun tekrar eden, sürprizsiz yapısı (senaryonun değil ama oynanışın), oyuncuyu tetiğe basmaktan yorgun düşmüş, ölü diriltmekten sıkılmış bir hale getiriyor ama pek fazla korkuttuğu söylenemez (ki bunu hayatı boyunca korku oyunu oynayamamış, filmi izleyememiş, Jericho ismini duyunca bile gerilen "korkak" söylüyor). Üstelik oyunun seslendirmeleri ve müzikleri gerçekten çok iyi. Atmosfer için en önemli unsurların iyi olması bile Jericho'nun oynanışından gelen yavanlığı aşamıyor.

HEP BENİM YÜZÜMDEN!

Sonuç olarak Cliver Barker's Jericho da *'Mehmet Kentel Laneti*™'nden muzdarip olmuş gibi görünüyor. Hatırlarsanız, hakkında sayfalarca dolusu şey yazdığım, övgüyle bahsettiğim; neredeyse oyun tarihini yeniden yazacağını, büyük bir devrim olacağını iddia ettiğim tüm yapımlar fıslayarak çıkıyorlar karşımıza (bkz. *Kane & Lynch, Bad Day: LA*). Müthiş bir potansiyelin çok ucuza harcandığı, gerçekten yazık edilmiş bir oyun Jericho. İnternette okuduğum bazı eleştirilerin tarafında yer alıp oyunun "beş para etmez" olduğunu iddia etmeyeceğim, hayır. Bu, Clive Barker'ın senaryosuna, oyunun görsel gücüne, farklı karakterlerin yarattığı farklı zevklere haksızlık etmek olur. Ama Jericho bu haliyle vasat bir oyun ve onu illa oynaması gereken tek kesim Clive Barker'ın hayranları.

> **Yapım:** Mercury Steam > **Türkiye Dağıtıcısı:** Alsan > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 2.4 GHz CPU, 1 GB Ram, GeForce 6600 - Radeon X1600 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** Çift çekirdek CPU, 2 GB Ram, GeForce 8600 – Radeon X1950 ekran kartı > **Web Sitesi:** http://tinyurl.com/2qefv

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Büyük bir potansiyel israfı. Bir kez bakılası ama daha fazlası değil.

7.0



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

DÜNYANIN İSTİLASINA BU KADAR SEVİNECEĞİMİZİ HİÇ TAHMİN EDER MİYDİNİZ? - JESUSKANE

Üstünüze gelen 120 tonluk bir Strogg Cyclops Heavy Walker tüm sıkıntılarınıza bir anda son verecektir."

Strogglar bastı gezegeni bu sefer de. Nedir bu uzaylıların bizimle alıp veremediği? Neymiş, kaynak toplamaya gelmişler. Nasıl bir devasa GZS'nin parçasıdır bütün bu olan biten? *Quake 4* sayesinde belden aşağı da olsa Strogg hayatına göz attıktan sonra, şimdi de onlar iade-i ziyaret için buradalar. Hoş gelmişler, sefalar getirmişler.

Enemy Territory: Quake Wars, *Quake II* öncesi dönemde, 2060 yılında geçiyor. Strogg orduları karşısında tutunmakta güçlük çeken insanlık, büyük şehirlerini kaybetmiş ancak çarpışmalar tüm şiddetiyle sürüyor. QW ile hikayenin başlangıcı da gözler önüne seriliyor. Kendi aralarındaki savaşlara bir son veren Strogg, kaynak arayışında bir bir gezegenleri yutarken, bu kez karşılarına attığını vuran, korkusuz, aksiyon seven oyuncular dikiliyor.

KİM OLA BU MAKRON?

2003 yılında ücretsiz olarak dağıtılan *Wolfenstein: Enemy Territory*'a bir göz atmışlığınız varsa ETQW ile kendinizi evinizde hissedeceksiniz. Arenalarda roketle çarpışmaya alışmış "eski Quake'çilerdeniz" tayfası ise oyunun dinamiklerine alışmak için bolca zaman harcamak durumunda. Çünkü Quake Wars'ta başarıya ulaşmak için hoplaya zıplaya birbirimizin kafasına roket atmaktan çok daha fazlasını yapmamız gerekiyor.

Wolfenstein deneyimini hatırlayın; ne kadar başarılı olduğunuz ne kadar düşman temizlediğinizle ölçülmüyordu. Takım halinde belli görevleri yerine getirmeniz ve düşmanı adım adım geri püskürtmeniz gerekiyordu. Yapımcı Splash Damage bu görev yapısını biraz daha geliştirmiş ve ortaya takım bazlı, enfes bir online aksiyon oyunu çıkmış.

İlk bakışta Battlefield-Quake kırması gibi dursa bile Quake Wars oldukça özgün bir yapım. Görev bazlı yapısı, tecrübe sistemi, araçları ve amaçları ile bu oyun tüm benzerlerinden net bir şekilde ayrılıyor. İstilacı Strogg ve kurtarıcımız GDF'in (Global Defense Force) beş ayrı birim sınıfı bulunuyor. Sınıflar kendi içlerinde kullanacakları ana ekipmana göre yine bölünüyor ve belli sınıfların ön plana çıktığı can sıkıcı durumlar ne mutlu ki yaşanmıyor. Güç dengeleri hem birimler, hem de Strogg'la GDF arasında çok iyi kurulmuş. Ancak Strogg sınıflarının ve silahlarının isimlerini öğrenene kadar biraz kafa karışıklığı yaşayabilirsiniz. Özellikle üstünüze salına salına bir Titan tankı geliyorsa bu kafa karışıklığının bedeli epey ağır olacak. Elbette kafanızı karıştırmayan GDF ile ortalıkta durmadan koşturmak da mümkün. Bu kez de üstünüze gelen 120 tonluk bir Strogg Cyclops Heavy Walker tüm sıkıntılarınıza bir anda son verecektir.

BİR WALKER'DAN KAÇ TRAŞ BIÇAĞI ÇIKAR?

Quake Wars'un can alıcı değilse de önemli bölümlerinden birini araçlar oluşturuyor. Her iki taraf için de bolca araç var oyunda. Kara, deniz ve hava araçlarının tamamının kullanımı oldukça kolay. Bir iki denemede fiziklerine de alışıyorsunuz. Araç bol diye har vurup harman savurmanız gerekmiyor tabii ki.

DUMURGEZER

- Quake'çileri mutlu etmeyebilir ancak Quake evreni Quake Wars ile daha somut bir hale geliyor. Çarpışmalar daha gerçekçi. Öldüğünüzde takım halinde spawn olmanız ve görev sistemi sayesinde aksiyonu asla kaçırmıyorsunuz. Özellikle 32 kişi tek bir odayı savunurken kan ter içinde kalıyorsunuz.
- QW'nin yayınlanan ilk yaması ile sesli iletişim eksiği kapatıldı. 1.2 yamasının ardından kaos yerini düzene bıraktı. Ekrandaki karmaşa baş döndürse de QW taktikleri oturmaya ve takım oyunu severler tarafından ciddi ilgi görmeye başladı. Yazıyı yazarken filtrelerime takılmayan 1208 sunucu vardı.
- "Ranking" sunucularda oynayarak rütbe atlamak ve pek çok yeni özelliğe kavuşmak mümkün. CoD4'ün perk sistemini aratmayan rütbe sistemi, QW'nin oyuncuyu ödüllendirme becerilerinin en başında geliyor.



Terbiyesizlik diz boyu! Enerjiniz sıfırı vurunca medic bekleyebilirsiniz. Ya da böyle kelepçe yiyip, spawn'a mahkûm edilebilirsiniz.

Takım arkadaşlarınızı beklemeden atlayıp giderseniz, devasa haritada yaya kalan dostlarınız, bir sonraki randevuda kafanıza silahı doğrulttuğunda “açıklayabilirim” demeniz işe yaramayacaktır. Ayrıca araçların birçoğu birden fazla oyuncuya ihtiyaç duyduğu için akıllıca olan da yanınıza birilerini almak. Silahlarına kumanda edemediğiniz devasa bir tank ile savaş meydanının ortasına çıkmak zaten intihar anlamına geliyor. Geride bırakılan araçlar ise belli bir süre (ya da yok edilene kadar) haritada kalmaya devam ediyor. Bu aynı zamanda spawn olduğumuz noktada bu aracın uzun süre belirmeyeceği anlamına geliyor. Savunma da, istila da pahalı işler, ziyan etmeyin kaynakları.

“Tanka atlarız, önümüze geleni pataklarız” zihniyetiyle yol almak da pek mümkün değil. Araçlar hemen her türlü silahtan hasar alıyor. Dört ya da beş piyade bir-iki saniyede tankınızın canına okuyabiliyor (başta garip gelse de güç dengeleri adına gayet mantıklı bir durum). Piyadelerden kurtulsak bu kez de sevgili teknisyenlerimizin kurduğu savunma binalarına takılıyoruz, canımız yanıyor.

Söz teknisyenlerden açılmışken, görev sistemine geçiş yapalım buradan. Görev çeşitliliği konusunda sıkıntı yaşayacağınızı sanmam. Yapılar kurmamız, yıkmamız, belli bir aracı belli bir noktaya kadar sağlam olarak götürmemiz, bir sonraki adımda kullanmak üzere belli bilgileri ya da nesneleri ele geçirmemiz ve benzeri türde pek çok görev karşımıza çıkıyor. Görevlerin bir kısmı belli sınıflara özel. Oyun içinde hangi görevi yapacağımızı ise tek tuş (M) ile seçebiliyoruz. Aynı görevi paylaşan oyuncuları ekranda sürekli görebiliyoruz. Oluşturduğumuz mini takımla bu görev uğruna çarpışıyoruz. Skorları görebildiğimiz ekranda ise (TAB) hangi oyuncunun hangi görevi yapmakta olduğu sürekli belirtiliyor.

GÖREV BAZLI ÖMÜR TÖRPÜSÜ

İşin güzel yanı görevlerin tamamının takım bazlı olmaması. Bir dizi ferdi görev de bulunuyor QW’de. Uzun lafın kısası sevgili oyungezerler, oyun boyunca daima bir amacınız olacak. Öyle ki karşınızdaki düşmanı temizlemek asıl görevinizin yanında önemsiz kalabilir. Devasa haritalar ve görev tasarımları yanında oyunun dinamikleri de aksiyonun dozunu her daim yüksek tutmak için dikkatlice oluşturulmuş. Örneğin öldüğünüzde direkt spawn noktasında belirmiyorsunuz. 25 saniyede bir, takım halinde spawn oluyorsunuz. Böylece hem kesinlikle yalnız hissetmiyorsunuz, hem de takım halinde tekrar tekrar düşmana yüklenebiliyorsunuz. Görev tasarımındaki diğer bir ilginç nokta, kaybedilen bir noktayı tekrar kazanmak gibi bir şansınızın olmaması. Campaign modunda arka arkaya üç harita oynanıyor ve bölgedeki senaryoya göre görevler değişiklik gösteriyor. Ancak “ne kadar çok görevi başarırsak o kadar iyi” gibi basit bir denklem değil karşımızdaki. Çünkü haritanın süresi bitmeden ana görevi tamamlamak zorundayız. Özellikle 64 kişilik sunucularda son dakikalar oldukça eğlenceli geçiyor. 32 oyuncu tek bir odayı savunurken diğer takım olduğu gibi aynı noktadan yükleniyor. Darboğazlarda çarpışmanın tadı bambaşka. Açık alanlar kadar kapalı alanlar ve dar koridorlar da haritaları renklendiriyor.

Quake 3’ten alıştığımız hoplama zıplama muhabbetleri işte bu dar alanlarda tekrar hayat buluyor. Ancak Quake Wars her şeye rağmen çok daha gerçekçi ve ayakları yere basan bir savaş sistemine sahip. Fizikler kadar vurdum/vuruldum hissiyatı da oldukça tok ve gerçekçi. Gerçekçiliği benim için körükleyen bir başka etken de yükleme ekranlarında basitçe aktarılan hikaye oluyor. Sadece görevleri tamamlamak yerine neyi niçin yaptığınızı bilmek de hoş. Örneğin bir bölümde Strogg, doğal su kaynaklarını zehirlemek ve yerel halkı beyinsiz zombilere çevirmek için uğraşırken GDF olarak rakibin gerekli tesisi kurmasına engel olmaya çalışıyoruz. Hikaye her ne kadar bu tür oyunlarda arka planda kalsa da Quake evreni hakkında diğer oyunlara nazaran çok daha bilgilendirici olduğu kesin.

Yazıyı okudunuz, şimdi sorularımı yanıtlayın: Quake evrenine insanlığın nasıl girdiğini mi merak ediyorsunuz? Dünyayı Strogg’a karşı savunmak ya da onlarla bir olup dünyayı ele geçirmek mi istiyorsunuz? Sonsuz aksiyonu takım oyunuyla süslemek, başarılarınızla omzunuzdaki yıldızları artırmak mı istiyorsunuz? O zaman doğru oyunu okudunuz.

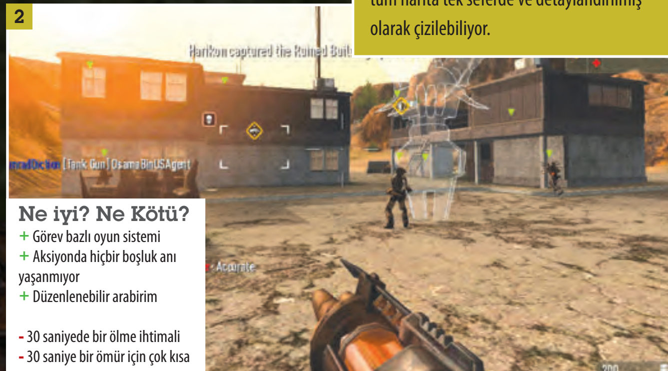
1: Bölüm sonunda skor tablosunda ne yaptığınızı ya da ne yapamadığınızı görebilirsiniz. Sol alttaki haritada oyunun gerçek dünyada geçtiğini görmeniz de mümkün.



2: Düşman üssüne yakından bakalım dedik, iyi mi ettik? Elbette hayır, bir sonraki spawn ile şöyle bir doğranacağız.



1: Yalnızlık arıyorsanız yanlış oyundasınız. Güruh halinde savaşmak caizdir.



2: Mühendisler oraya buraya savunma yapıları dikebiliyor. Ancak tel grafiklerin içinde beklemeniz tavsiye edilmez, zira bina paraşüt ile iner kafanıza.

MEGATEXTURE’DAN BANA NE?

id Software’in geliştirdiği MegaTexture teknolojisi sayesinde, haritalarda gördüğümüz kaplamalar her bölgede kendini tekrar etmek yerine farklılık gösteriyor. Sağladığı daha ayrıntılı ve gerçekçi kaplamalar yanında, Doom 3 motorunun açık alanlardaki performansını da kat kat artırıyor MT. Özellikle sniper aşığı oyuncuların korkulu rüyası olan uzak mesafelerin görüntülenememesi gibi durumlar tamamen bertaraf edilmiş oluyor. Çünkü yeni oyun motoru ve MT optimizasyonu sayesinde tüm harita tek seferde ve detaylandırılmış olarak çizilebiliyor.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Görev bazlı oyun sistemi
+ Aksiyonda hiçbir boşluk anı yaşanmıyor
+ Düzenlenebilir arabirim

- 30 saniyede bir ölme ihtimali
- 30 saniye bir ömür için çok kısa

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Ayakları yere basan, daha olgun, attığını vuran, inşa yapan, kafa yoran, ödül veren, paraşütle inen bir Quake’in vakti gelmişti.

8.4



> **Yapım:** Splash Damage > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (90 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Türkiye Dağıtıcısı: İngilizce Gereksinimi:** Normal > **Min. Sistem:** 2.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX, 5 GB HDD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB GFX, 5 GB HDD Alanı > **Web:** www.enemyterritory.com

NEED FOR SPEED: PROSTREET

NFS SERİSİNDE BİR ÇIKMAZ SOKAK - BERKANT AKARCAN

Hayal edin... Yağmurlu bir öğleden sonrası şık bir oto galeriye giriyorsunuz. En az galerinin kendisi kadar şık bir müşteri temsilcisi yanınıza yaklaşıp soruyor: "İyi günler efendim, size nasıl yardımcı olabilirim?" Hayal bu ya: "Bir RX-8 almayı düşünüyorum..." şeklinde yanıt veriyorsunuz. Galerici avuçlarını mı ovuşturmaya mı başladı, size mi öyle geliyor? "Elimizde hiç RX-8 kalmadı, ama size RX-9'u önerebilirim." Fakat bu hayalde de olsa saçma: "O daha üretilmedi ki?!" Daha cümlenizi tamamlamadan karşınızdaki kişi, çok tanıdık bir arabayı işaret ediyor, galerinin en göz alıcı noktasına kurulmuş kendisi. İtiraz edecek oluyorsunuz, "Kardeşim bunun neresi RX-9! Bildiğin RX-8'in çakma modifiyesi bu!" Ama bir kez daha lafınızın bitmesine izin vermiyor işinin erbabı galerici: "Olabilir ama biz ona RX-9 diyoruz." Gözünüz kararıyor. Hayalden de, ProStreet'ten de "quit" deyip çıkıyorsunuz.

ProStreet oynarken aklımdan bunların geçmesi boşa değil. Çünkü oyunun yaptığı şey, biraz ondan, biraz bundan alıp "devrim" diye bize yutturmaya çalışmak. "*Burnout* serisinden hız duygusunu alalım, *Gran Turismo* serisine benzer bir pist olayına imza atalım, hafif de *Project Gotham Racing* havası katalım, ismine de ProStreet diyelim."

"EA – DEVRİM" TÜM MÜZİK MARKETLERDE

Çok şişirilen oyunların sonunda patlaması, oyun dünyasının en sevdiğimiz geleneği değil belki ama en köklülerinden biri. ProStreet de bu gelenekten bir oyun. Yapım aşamasındayken EA tarafından bu oyunun bir devrim olacağı o kadar çok tekrarlandı ki sonunda biz bile inanmaya başlamıştık müthiş bir yenilik göreceğimize. Ama sonuç "aynı tas aynı hamam"... Eğer devrim grafiklerse; yeni nesil oyunların alayı devrimsel. Eğer devrim daha çok gerçeklikse; bu devrimi GT ve PGR serileri daha önce gerçekleştirdi. Eğer devrim hasar modellemesi koyup arabayı parçalatma korkusu yaşatmaksa; Burnout serisi bu devrimin kitabını yazdı.

Oyunun ismi ise tamamen bir saçmalıktan ibaret. İçinde bir tane bile sokak yarışı olmayan bir oyuna ProStreet demek ne denli mantıklıdır? ProStreet ismi, 7 yaşındaki çocuğun bile yazabileceği bir hikayenin kılıfı. Arkaplan senaryosuna göre Ryan Cooper adlı bir yarışçı yıllardır **sokak**ta yarışmaktadır ve bir gün yasal olan **pro**fesyonel yarışlara girmeye karar verir ve olaylar gelişir. Bunun dışında hikayeyle ilgili bir bilgi yok elimizde, ki zaten oyun içinde de bu hikayeyi devam ettirecek bir etken de bulamıyoruz. En azından yarışlar boyunca bizimle beraber olan bir hatun koysaydınız yanımıza (diyorum ki, Josie Maran'ı istiyoruz!).

KASEDİ BAŞA ALIYORUZ

Need for Speed serisinde bir devrimden bahsedeceksek, bu ilk Underground ile yapılmış olandır. Sonraki dört yıl boyunca Underground'un üstüne "idare edebilecek" eklentiler gelmiştir (ama her oyundan önce bir "devrim" muhabbeti yapılır mutlaka). NFS U2 ile gelen serbest dolaşım özelliği, Most Wanted ile gelen polis olayı ve Carbon ile eklenen çeteler seriyi biraz canlandırmıştı. Ama ProStreet, tüm bu güzellikler hiç icat edilmemiş gibi, birini bile kullanmıyor. Seriye yeni katılan hasar modellemesi dışında, yenilik diyebileceğimiz hiçbir şey yok. Hasar modellemesi de düzgün olsa gam yemeyeceğim. Deveden bir farkı yok hasar modellemesinin, her tarafı yamuk. Saatte 200 km ile giderken virajı alamayıp duvara çarpıyorsunuz ve araba sadece "hafif hasar" alıyor. Bazen de aynı şeyi yaptığınızda araç hiç hasar almıyor veya direk "Totaled" oluyorsunuz. Şimdi ben bu hasar modellemesinin neresine güveneyim de arabayı düzgün kullanmaya çalışayım?

1



2

3



1: Yine de şahlanıyoooooor aman aman!

2: Yeni nesli işte bu yüzden seviyorum.

3: Pistteki yeşil oklar gidilmesi gereken en uygun hattı gösteriyor.

EA ve Dadaşlar

Dadaizm akımının öncülerinden Tristan Tzara'nın bir lafı vardır: "Bir torbaya tek tek sözcükler yazılı kağıtlar atın ve rasgele çekin... Ortaya çıkan şiir dadadır." Böyle bakınca, ProStreet tam da bir Dadaizm ürünü. Şöyle ki, ProStreet bir torbaysa, içine atılan tek tek sözcükler de Burnout, GT ve PGR'dır. Ortaya çıkan eser de kaçınılmaz olarak Dadaist olacaktır tabii ki. Bir başka Dadaist olan Marcel Duchamp'ın "yeni sanat" diye sergilediği pisuvardan sonra EA de Pro Street'le bu akıma büyük bir katkı yapıyor bence... (Not: Dadaşlar ve Dadaistler arasındaki bağlantı yıllardır çözülememiştir.)



Arkadan vurmuşlar güzelim arabaya... Biri bana o tamponun o hızda nasıl orada durabildiğini açıklasın.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Başarılı grafikler.
+ Gelişmiş sürüş dinamikleri.

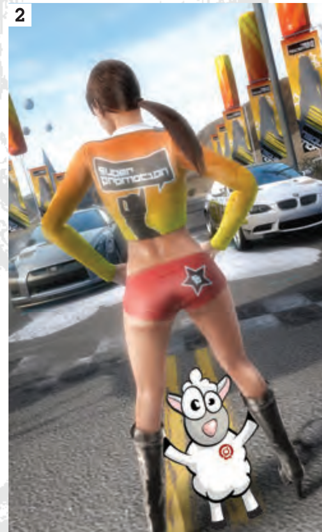
- İki saatten sonra sıkıyor.
- Modifiye olayı çok sönük.
- Pistler birbirine çok benziyor.
- Az yarış türü.
- Oyuncuyu bazı konularda sıkboğaz etmesi.
- Bir yarış oyununa uygun olmayan müzik seçimi.

Bu soru sizi en can sıkıcı noktaya itiyor; oyunu hasar modellemesi yokmuş gibi oynamaya başlıyorsunuz. Her şey sıradanlaşıyor. İpin koptuğu yer burası.

Ama ip kopmadan önce bayağı bir geriliyor. Daha ikinci Showdown haftasında esnemeye başlıyorsunuz. Zira bütün pistler birbirinin aynısı gibi gelmeye başlıyor bir yerden sonra. Bu can sıkıcı durum, şehirde geçen önceki NFS'lerde kendini pek belli etmiyordu ama PS'de gerçekten ama gerçekten ölümcül. Bu tatsızlığa bir de hikâye yoksunluğu eklenince oyunu bilgisayardan silesiniz geliyor çünkü sizi oyunda tutacak **bir tane bile** güzellik bulamıyorsunuz! Araç satın alıp modifiye ederim deseniz de bunun için mücadele etmiyorsunuz, zaten Showdown kazandıkça ödül olarak araba alabiliyorsunuz. İşin daha da kötüsü, bu ödül araçlar üzerinde oynama yapamıyorsunuz. İlla sıfırdan bir Blueprint yaratmanız gerekiyor. Blueprint demişken buna da değinmek istiyorum, oyun boyunca çok sık karşılaşacaksınız zira. Blueprint, bir arabanın kimliği diyebiliriz: Yaptığınız modifikasyonlar tek bir Blueprint olarak kaydediliyor ve bunu diğer araçlara uygulayabiliyorsunuz. Online olarak da arkadaşlarınızla paylaşıp aracınızın nasıl olduğunu gösterebiliyorsunuz. Blueprint hoş bir özellik olmuş da, bunu oyuncunun gözüne "HADİ ARKADAŞLARINLA PAYLAŞ!!!" diye her ipucunda sokmak hiç de hoş bir hareket olmamış.

Modifiye konusunda birkaç şey daha eklemek istiyorum. Artık aracı modifiye ederken (hem kasasını hem motorunu) oyun bizi daha dikkatli olmaya zorluyor. Çünkü her yarış türü için sadece bir Blueprint yaratabiliyoruz. Yani aynı arabayı hem Grip'te hem de Drag'de kullanamıyoruz örneğin. AutoSculpt teknolojisi sayesinde de aracın aerodinamiğini kendimiz ayarlayabiliyoruz. Hemen ardından motor ve diğer aksamlara ince ayar çekerek aracı yarışa uygun hale getiriyoruz. Ama oyunun modifiye kısmının sönük olması ve ince ayarların yavan olması Underground 2'deki modifiye şaheserini mumla aratıyor.





1: Oyunun grafiklerine diyecek yok. Özellikle duman efektinin üstünde çok çalışılmış.

2: Yarışlar başlamadan önceki tipler çok iyi.

HOLLANDALI PEMBE SAÇLI GOTİK SÜRÜŞ DİNAMİĞİ

İlk başta sürüş dinamiği güzel geliyor, zira eski oyunlara nazaran biraz daha gerçekçi bir oynanış var ProStreet'te. Ama yine de bu oynanış arcade ve simülasyon arasına sıkışmış kalmış sanki. Aracınız kâh simülasyon oynar gibi hantallaşıyor, kâh arcade oynar gibi saçma sapan virajlar alıyor. Sürüş konusunda ortayı tutturalım derken olaya ortadan girmiş yapımcılar. Yine de dediğim gibi; önceki oyunlara nazaran gayet başarılı sürüş dinamikleri var. Ayrıca bu sürüş dinamikleri de yarış içinde değişkenlik gösteriyor, en azından teoride böyle. Yükleme ekranlarında gözüken ipuçlarında aracın hasar aldıkça sürüşün de bundan etkileneceği söyleniyor ama yamulmuş bir araba ile hala 200 basabildiğimi ve virajları çok temiz aldığımı biliyorum.

ProStreet'te sürüşün daha gerçekçi hale gelmesi dışında hiçbir elle tutulur taraf yok. Bu da oyunun tek kişilik modunun bir iki saat içinde sıkıcı hale gelmesine neden oluyor. Kendinizi bir an önce online ortama atmak istiyorsunuz. Ama zaten siz isteseniz de istemeseniz de oyun durmadan önünüze bir sürü online seçenek koyarak sıkboğaz ediyor. Bir yarış günü yaratmak isterseniz "bakın bunu online olarak yaratın, insanlar sizin yarış gününüzde yarışsın" diyor, yeni kullanıcı yarattığınızda otomatik olarak onu EA Nation'a kaydetmeye çalışıyor, Blueprint yarattığınızda "dostum bunu netten paylaş, diğer insanlar da sevinsin" yazısı çıkıyor. Her beş dakikada bir EA Nation'a lanet okuyorsunuz. Ama sonunda pes edip online yarışmayı kabul ettiğinizde oyun oldukça eğlenceli hale geliyor. Tadında bir sürüş deneyimi sayesinde yarışlar çok daha çekişmeli geçiyor. Bunun bir diğer nedeni de gerçek insanlarla oynamanın yarattığı fark.

Müzikler

NFS serisinde Underground ile tavan yapan müzik seçimindeki başarı gittikçe düşüyordu, PS ile de iyice dibe vurmuş durumda. Bu şarkılarla **Rock n Coke - Burn sahnesinde** coşabilirsiniz, **Taksim Secret Club**'da kopabilirsiniz, yolda araba kullanırken trafiğe daha kolay katlanabilirsiniz. Ama bir yarış oyununa, özellikle NFS'ye hiç yakışmamış bu şarkılar. Gaza gelmek için müziği kapatıp oynamanızda yarar var.

Bu yazıda bunu kaçıncı kez tekrarlıyorum bilmiyorum ama EA, daha önceki oyunlardaki tüm güzellikleri gaddarca çöpe atmış. Hele bir Drift var ki hiç sormayın. Bir oyunda bu denli güzel sürüş deneyimi sunacaksınız, güzel fiziklere imza atacaksınız ama bunu yedirebileceğiniz en güzel bölüm olan Drift'i amatör yarış oyunlarındaki kadar yüzeysel yapacaksınız. Bunu aklım almıyor sevgili dostlar.

KANDIRAMAZSIN BENİ, SUSTURAMAZSIN BENİ

ProStreet, bu senenin en büyük hayal kırıklıklarından birisi... Burnout, GT, PGR'ın özel parçalarının montajlandığı ve serinin orijinal parçalarının ayıklanıp bir kenara atıldığı kötü bir modifiye ProStreet. Çok yazık...

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Hayal kırıklığının yeni kelime anlamı. İlk kriteriniz daha taze grafikler değilse ProStreet yerine MW veya U2 oynamalısınız.

6.0

PS2 PS3 Wii 360

> **Yapım:** EA Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral (49 YTL) > **Yaş Sınırı:** +3 > **Web Sitesi:** http://www.ea.com/prostreet > **Min:** 2.8 GHz CPU, 512MB RAM, 8.1GB HDD, 128MB GFX (Shader 2.0 destekli) > **Önerilen:** 3.2GHz CPU, 1,5 GB RAM, 8.1GB, 256MB GFX (Shader 3.0 destekli)





GEARS OF WAR

İKİ YIL, ÜÇ KIRMIZI IŞIK VE DÖRT KAS YUMAĞININ HİKÂYESİ -SİNAN AKKOL

Ayıptır söylemesi, Gears of War'u iki yıl bekledikten sonra dayanamadım, gittim 360 aldım. Ama oyunun sonunu göremeden 360'ı ikinci kez patlattım. Onu ebedi istirahatgahına koyup yeniden beklemeye başladım, çünkü eninde sonunda PC'ye de çıkacağından asla ümidim vardı. Ve işte, en sonunda çıktı Gears of War. Belki bir Crysis değil ama aksiyon seven bir insanı da bloodlust'a sokabilir.

Neydi bana Gears of War'u yana yakıla bekleten şey? Bir kere tek kişilik oyun taş çatlasa 10 saatte bitiverecekti. Ondan sonracığıma, Türkiye'ye Microsoft oyunlarının orijinalleri çok az sayıda ve çok geç geldiği için Microsoft Windows Live üzerinden muhteşem co-op oynanışına katılmam da uzun süre mümkün olmayacaktı. E bunca farfara 10 saatlik bir oyun için miydi peki? Manyak mıydım ben?

Hayır kardeşlerim! GoW'u ilk gördüğüm andan beri gözüm onda, çünkü daha önce en keskin şekilde Half-Life 2'de yaşadığım "yaşanmış bir hikayenin içinde olma…" hissiyatını veriyor. Şehirlerinde gezdiğiniz Sera gezegeni, çok güzel resmedilmiş. Her mekân, her cadde ince ince işlenmiş görsel açıdan. İlk Splinter Cell'i incelerken, yerdeki çöplere kadar işlenmiş detay seviyesine hayran kalmıştım. O zamandan beri ilk kez her noktası bu kadar detaylı işlenmiş bir oyun görüyorum. Oyunun grafikleri, kim bilir belki de oyunu 360'ta tekrar tekrar oynamış olmamdandır, bana çok iyi gelmedi. En azından oyunun başlarında. PC için özel olarak hazırlanmış bölümleri gördükten sonra GoW beni grafiksel olarak da tekrar yakaladı.

Şimdi ben burada Gears of War'un grafiklerine "pek iyi değil" diyerek canıma susamıyorum sayın okuyucular. Aman ha! Yanlış anlama olmasın. Aksine, Gears of War bugüne kadar PC'de gördüğüm en başarılı çevrimlerden biri. Her şey çok iyi optimize edilmiş, (bkz. donanım sayfalarındaki performans rehberi) Karakterlerimizin öküzümsü tipleri bile hoş karşılanabilir bunca güzellik içinde.

Ayrıca, kalıbımı basarım ki hem şehirlerini, hem de yeraltını göreceğiniz Sera gezegenini seveceksiniz. Yıkılmış binaları, kırık heykelleri, eski tiyatro binaları, elektrik santralleriyle muhteşem bir yer. Çiçek dolu bahçeler ve parklar, terkedilmiş malikâneler buranın eskiden ne kadar güzel bir dünya olduğunu anlamanızı sağlıyor. Elinizde limonata, yanınızda sevdiceğiniz (hayır, Dom değil!), Sera'nın parklarına serilip batan güneşi seyretmek istiyorsunuz. Lakin, bunu yaparsanız Kryll'lerin etlerinizi kemiklerinizden ayıracağını biliyorsunuz. Çünkü Sera'nın her ne güzelliği varsa, geçmişte kalmış.

MİMARİ GÜZELLİĞİN BİTTİĞİ YER

Dünyanın derin yerlerinde bulunan Imulsion adlı enerji kaynağını çıkartmak için insanlar kazmış da kazmış. En sonunda kaçınılmaz olarak bir felaket de gelivermiş başlarına: Locust. Bu beyaz derili ve çirkin ırk, yerin toprak olan her yerinden cerahat gibi Sera'nın





1: En kötü espriniz böyle olsun köşesi: "Abi Testere 2'nin Uncut versiyonu çıkmış. Kimseye birşey olmuyormuş filmde!"

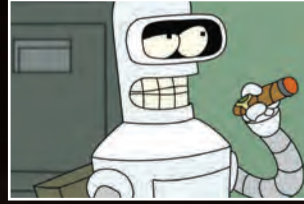
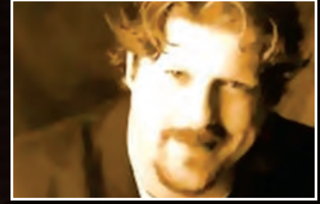
2: Oyun ilerledikçe Locust'lar da daha sıkı çatışmaya başlıyorlar.

HER EVE BİR PÜF NOKTASI KAMPANYASI

• Oyunda çok takılma yaşıyorsanız, sebebi doku kaplamalarına belleğin yetmemesidir. Bunun üstesinden gelmek için size bir ipucu: Menüye dönüp grafik opsiyonlarından Texture Detail'i Lowest yapın. Bu şekilde oyunu 1-2 dakika oynayın. Takılmalar azaldıysa, tekrar ana menüye dönüp Texture Detail'i kademe kademe yükseltin.
• Testereli silah tam bir tırt, testeresi hariç. Orta zorlukta bir şarjör dolusu mermiyi Locust'un kafasına boca ediyorsunuz, adamı ancak indiriyor. İdeal silah kombinasyonu shotgun ve sniper.
• Siper yüzde 100 koruma sağlayamıyor. Ayrıca yandan çevirenlere dikkat!
• Ulan, karanlıkta yaşayan, ışıktan hazetmeyen, hatta bazıları gün ışığında yanan yaratıklarla savaşıyorsunuz. Öküz gibi adamlarsınız, birinizin silahında da mı fener olmaz? Biriniz de mi halojen lamba almayı akıl etmez yanına?
• Dumur anı: Düşmanın elinde sizin testereli silahtan varsa "Üçüncü Türle Yakın İlişki"den kaçın. Fellik fellik, köşe bucak kaçın!
• Orta zorluk seviyesinde, shotgun'lı bir düşmanla yan yana gelirseniz öldünüz demektir. Bu durumla karşılaşırsanız, umarım sizin de elinizde shotgun vardır. Tek kurtuluşunuz siperin üstünden atlayıp yanınıza konan shotgun'lı tipe sağlam bir dipçik oturtmak "F" ile. Akabinde, suratın ortasına naif bir pompalı dokunuşu, bu sefil dünyadaki hayatınızı bir miktar daha uzatacaktır.

ÜÇ RESİM ARASINDAKİ TEK BENZERLİĞİ BULUN

Marcus = Bender = John DiMaggio. Evet, Gears'ın kas yumağı ana karakterine o boru gibi sesini veren kişi, seslendirme ustası John DiMaggio. Aynı zamanda hastası olduğum çizgi dizi Futurama'daki en bir hastası olduğum karakter Bender'ı da seslendiren kişidir kendisi. Şimdiye kadar 120 oyun ve dizi karakterini seslendirmiştir.

yüzeyine akmış ve insanoğlunu toplu kıyıma uğratmışlar. Gezegenin önde gelenleri, bu nedensiz saldırıyı durdurmak için en son çareye başvurmuşlar: Locust'ların en yoğun biçimde bulunduğu şehirleri, yörüngeden atılan korkunç silahlarla yok etmişler. Tabii kendi uygarlıklarını da.

Biz bu harabe dünyaya, savaş başlayıp bittikten çok sonra katılıyoruz. Emre itaatsizlikten hapse atılmış olan eski asker Marcus Fenix, arkadaşı Dom tarafından hapisten çıkartılıyor. Ve derhal çatışma başlıyor. Fenix oldukça iri ve kaslı bir genç. Tabii siz onu böyle kaslı maslı görünce, karşısına çıkan her Locust'u çıtır çıtır yer zannedersiniz. Ama maalesef öyle değil, bir pompalıya karşı Marcus'un kasları hiçbir işe yaramıyor. Orta zorlukta bile daha ilk bölümlerde ölmeye başlıyorsunuz. Gears of War son zamanların en zor aksiyon oyunu! Hmm… Hem güzel, hem zorlu.

SİPER ALAN RAZI, VEREN RAZI…

Gears of War sizi bir çatışmadan diğerine sürüklüyor. Çatışmalar ise doğru yerde siper almak, doğru anda saldırmak ve yandan sarmak



üzerine kurulu. Yanınızda genellikle birkaç asker olsa da bir Brothers in Arms taktikselliği yok oyunda. Genellikle her işi sizin yapmanız gerekiyor. Askerlerinize sadece "toplanın" veya "saldırın" diyebiliyorsunuz. Onların en büyük işlevi, düşman ateşini üstlerine çekmek. Gerçi yanınızda sadece Dom varken iyi bir takımsınız. Ama Cole ve Baird'le ekip 4 kişiye çıkınca, tam bir öküz sürüsüne dönüyorlar! Kaslardan atmosfere salınan testesterondan mıdır nedir, adamlara "Engage!" diye bağırıyorum, çil yavrusu gibi oraya buraya dağılıp ilk gördükleri Locust'la nişanlanmaya çalışıyorlar!

Sizin askerler moron olabilir ama Allah için düşmanlar çok sıkı çatışıyor. Gerçi başlarda bunu hissetmeyeceksiniz ama yeraltı bölümlerinden sonra çatışmalar oldukça çekişmeli geçmeye başlıyor. Mesela, elinizde sniper, tam kellesine nişan aldığınız bir Grub, tetik düşüreceğiniz anda sizi görüp çömelebiliyor.

Karşınıza çeşit çeşit Locust çıkacak. Çevre grafikleri gibi, düşmanlar da kusursuz. En çok korkmanız gereken düşman, illa ki ve özellikle kırmızı Theron Guard'lar. Taşıdıkları Torque Bow adlı silah, ucunda bomba olan oklar atıyor ve siper arkasından çıktığınız bir saniye içinde bir vızıltı ve bir saplanma efekti eşliğinde "Ula… Vuruldum mu yoksa?!" diye düşünecek kadar süre veriyor size. Parça pinçik olmadan önceki son 2 saniyeniz…

Gears of War alabildiğine çizgisel bir oyun. Ama bu monotonluğu kırmak için ilginçlikler bulmuşlar. Mesela oyunda aktif reload diye bir sistem var. Silahınızı "yeniden" doldurmak istediğinizde, silah ikonunun altında bir bar çıkıyor. Bu barın ortasındaki gri alanı tutturup tekrar "R"ye basarsanız, silahınız çok daha hızlı doluyor, zaman kazanmış oluyorsunuz. Yanlış yerde basarsanız şarjör zorluk çıkartıyor, 1-2 saniye daha geç değişiyor. Büyük bir çatışmanın ortasında ölmek için yeterli bir süre.

CO-OP DA GEL

Gears'ın esas güzellikleri Live bağlantısında saklı. Eğer oyunu orijinal alırsanız, Windows Live üzerinden (360'ın Live hizmetinin aynısı) login olmanız lazım. Ama kopya alırsanız birçok güzelliğinden mahrum kalacaksınız. Oyunu internet üzerinden oynayamaz, tek kişilik senaryoyu oynarken de başarılarınızı (Achivements) kaydedemezsiniz.

Gears of War bunca zaman beklediğime değdi. Oyun çok güzel, tok bir çatışma hissi veriyor. Her ne kadar meseleye tam ortasından dalarak birçok konudan habersiz kalsak da, hikaye akıyor. Grafikleri muhteşem, oynanışı dengeli ve keyifli, optimizasyonu iyi, multisi harika ve co-op'u da var. Daha ne istiyoruz? Dayak mı? Neredeyse iki yıldır aşerdiğim bir oyuna sadece iki sayfa ayırmak içimi kan ağlatıyor. Ama ne yapalım, bu böyle çılgın bir ay. Ve bu çılgın aya, Gears of War gibi çılgın bir aksiyon pek yakıştı.

1: -Pıh pıh! Dom, beni duyuyor musun? Telepatiyle iletişim kuruyorum seninle, tamam...
- Hayır Marcus duymuyorum, tamam...
- Kaslarımız parazit yapıyor olabilir. Kapatıyorum, çok yazmasın, tamam...



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Ses efektleri ve müzikler muhteşem!
+ Çatışmalardaki tokluk hissi.
+ Silahlar, düşmanlar, her şey yerli yerinde.
+ Üstün online seçenekleri var.

- Takım arkadaşlarınız pek başarısız.
- Bazen iki checkpoint arasındaki bir çatışma, bir ömür alıyor.
- Hikaye biraz havada kalmış, biraz daha açılmalıydı.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Gears'ı, PC'de bunca zamandır beklediğimize değmiş. Eğer aksiyon seviyorsanız, oynamamanız suç teşkil eder.

8.9



> **Yapım:** Epic Games > **Dağıtıcı:** Microsoft > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, GeForce 6600 veya ATI X700 ekran kartı, 12 GB HD alanı
> **Önerilen Sistem:** 3.8 GHz CPU (Dual Core), 2 GB RAM, GeForce 8600 GT veya ATI HD 2600 XT > **Web Sitesi:** http://www.gearsofwar.com

The Witcher

İSMİM GERALT... AMA SİZ BANA KISACA "KAZANOVA" DEYİN - ERCE GÜVEN

Yıllardır bekliyorduk onu... Karakter yaratma ekranı olmamasına, ister büyücü ister savaşçı olma imkanı tanımamasına, nispeten eskimiş bir grafik motoru üzerine kurulu olmasına, "NWN çakması" olmasından korkulmasına rağmen yıllardır bekliyorduk... White Wolf'un muhteşem açılış demosunda kafasını bir güzel kırdığı yaratığın yerinde olsak bu kadar şaşıramazdık herhalde!

BAŞIMIZA GELECEK VAR

Başımıza gelecek var sanırım. **PC oyun tarihi boyunca** 2007 Kasım'ı gibi bir zaman dilimiyle karşılaştığımızı hatırlamıyorum. Hele ki RYO oyuncuları açısından *NWN2: Mask of Betrayal*'ın ardından özellikle hikaye anlatımı konusundaki çıta bu kadar yükselmişken, sadece bir ay sonra Witcher'la burun buruna gelmek sevinç gözyaşları dökmemize sebep oldu (ühü).

Geçen gün Sinan bana *"Witcher iki sayfa"* dediğinde isyan etmiştim (hala da ediyorum). Oyun dinamikleri açısından bu kadar derin bir oyunu 7000-8000 karakterde anlatmam oldukça zor olacak. Ama bir yerden başlamak lazım değil mi? Peki nereden? Geralt'ın hayatta kalması için olmazsa olmaz iksirlerin hazırlanmasını sağlayan *Alchemy* (simya) özelliğinden mi? Birilerinin ağzından laf almak için onları sarhoş etmekten, rüşvet vermeye, hatta cazibemizi kullanmaya kadar uzanan yollardan mı? Harika karakterleri, akıcı hikaye anlatımı, dövüşleri basit fare "tık tık"larından öteye taşıyan savaş sisteminden mi? En iyisi hepsinden birer parça tadalım.





Omuz kamerası zaten etkileyici olan görüntüleri iyice güzelleştiriyor.

GERALT... ERKEĞİM BENİM

Witcher'ın Avrupa sürümü Amerika sürümünden daha fazla şiddet ve cinsellik içeriyor. O yüzden küçük yaştaki oyuncuların dikkatli olmasında fayda var (desem de herkes Avrupa sürümüne hücum etti bile). İlk Neverwinter Nights'a (evet ilk!) hayat veren oyun motorunun dumur derecede değiştirilmiş halini kullanan Witcher'da mekanların ve düşmanların etkileyiciliğinin yanında, oyunda yer alan bayanların da nefes kesici olduğunu söylemeliyim. Hal böyle olunca "Beyaz Kurt" Geralt da boş durmuyor ve senaryonun tüm akıcılığı içinde kendine de biraz zaman ayırıyor.

Geralt'ın "kaçamakları" görev değeri taşımasa da, tarot kartlarından yapacağınız koleksiyon oyuna ayrı bir eğlence katıyor. Bunun dışında ufak bir dokunuşla oldukça ilginç hale getirilmiş "Zar Pokeri" ve "Yumruk Dövüşü" gibi oyun boyunca süren görevler, Geralt'ın yaşlı ruhunu bir parça olsun dinlendirmeye yarıyor.



YA PARAN, YA CANIN

Oyundaki önemli karakterleri, düşmanları ve NPC'leri konuşturmak için birçok farklı yol bulunuyor. Onları, kılıcınızı boğazlarına dayamakla tehdit edebileceğiniz gibi, birkaç altın kesesiyle de yola getirmeyi deneyebilir ya da bir demet papatya gibi sevimliliklere başvurabilirsiniz. Eğer verdiğiniz hediye ya da rüşvetin miktarı muhatabınızı tatmin etmezse üzülmeyin; kısa bir süre sonra kızgınlıklar unutulacak ve "istemem, yan cebime koy" mantığı geri gelecektir.

Karakter etkileşimlerindeki en önemli noktalardan biri de tüm oyuna "gerçekten" etki eden, lafta kalmayan, "aaa bakın gölgeleri uzatıyoruz"dan öteye giden "gece-gündüz" çevrimi. Oyundaki karakterler gerçek yaşamdaki gibi gündüz işlerine güçlerine bakarken, akşamüstleri yemeğe oturuyor, geceye doğru da yataklarına giriyorlar. Gecenin 3'ünde demirciye gidip, adamı yatağından kaldırdıktan sonra *"abi bana kılıç yap!"* derseniz çekiç ve örsle kovalanmaya hazır olmalısınız.

Düşmanlarınız da aynı şekilde 24 saatlik yaşama uygun şekilde hareket ediyor. O yüzden görevinizi tamamlamak için yana yakıla aradığınız vampirlerin,

güneşin parlak ışıkları altında sokaklarda cirit atmasını beklemeyin.

İKİ YARASA KANADI, BİR ALGOUL KABURGASI...

Dedik ya simya oyunun olmazsa olmazlarından diye... Gerçekten de öyle. CD Projekt bu alanda gerçekten iyi iş çıkarmış. Diğer çoğu RYO'da "amaaan, ne uğraşacam, dükkândan alır içerim" diye düşündüğünüz hiçbir iksiri hazır bulamıyorsunuz Witcher'da. Gerekli materyalleri toplamalı, uygun alkolleri temin etmeli, kitap okumalı ve huzurlu bir ortamda oturup kafanızdaki formülleri uygulamaya koymalısınız.

Simya yeteneğinizle yapabileceğiniz o kadar çok iksir var ki... Karanlık bir mağarada elinizde meşaleyle dolaşmayı sevmiyorsanız yapın bir "Cat" gitsin. Ya da savaşın orta yerinde elma suyu içmek karizmanızı zedeliyorsa "Tawny Owl" iksiri tam size göre demektir. Peki her iksir kısa süreli ihtiyaçlara mı cevap veriyor? Hayır. Oyundaki bazı "baba" yaratıkları öldürerek aldığınız "özel bileşimler" sayesinde çok önemli iksirler yapabiliyorsunuz. Bu iksirler tek bir kez yapılabiliyor ve size fazladan bir yetenek puanı kazandırmaktan, özel "mutagen"ler sağlamaya kadar bir çok işe yarayabiliyorlar.

Ancak bu iksirleri yapmak için toplamanız gereken bileşenler gözünüzü korkutmasın. Okuduğunuz kitaplar sayesinde tanıdığınız bitkiler ve doğradığınız yaratıklardan çıkan maddeler size bu bileşenleri uğraştırmadan sağlıyorlar. Tabii ne kadar çok bitki tanır, ne kadar çok bileşenden haberdar olursanız işiniz o kadar kolay oluyor. Bunun için de tek yol bulduğunuz her kitap ve parşömeni yalayıp yutmak.

FINISH HIM!

Witcher'ın savaş sistemi, benzer RYO'lardan ciddi şekilde ayrılıyor. Öve bitiremediğim NWN serisinde bile yakın dövüşlerin ne kadar monoton olduğunu hepiniz biliyorsunuz. Witcher neredeyse tamamen yakın dövüşe odaklı olduğu için, küçük ama çok etkili bir değişiklikle savaş sistemi eğlenceli ve bir o kadar da dikkat isteyen bir yapıya dönüştürülmüş. Rakibinize vurduğunuz ilk darbeden sonra fare imlecini takip etmeye başlamalı ve yanan kılıcı gördüğünüz an ikinci, üçüncü vuruşları yapmalısınız. Yaptığınız her başarılı vuruş, muhteşem görsellikteki animasyonlarla bezenerek düşmanlarınız üzerinde kapanması mümkün olmayan yaralar açıyor. Hele omuz üstü kamerasını kullanıyorsanız, oyunun en zevkli kısmını bu yakın dövüşler oluşturmaya başlıyor.



"Geralt. Yıllardır bekarım. Artık canıma tak etti. Senden feyz almaya geldim. İzin ver kapına köle olayım" "Kusura bakma, ben tek çalışırım!"

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Derin ve etkileyici hikâye
+ Canlıymış hissi veren karakterler
+ Heyecanlı savaş sistemi
+ Yenilikçi oyun dinamikleri

- İnanılmaz sıkıcı yükleme süreleri
- Küçük kamera hataları





1- Ben dememiş miydim...

2- ...oyunun gece gündüz çevrimi muhteşem diye.

3- 15 farklı alan için bu kadar yetenek arasından seçim yapmak zorundasınız.

Daha önce de belirttiğim gibi Witcher "sert" bir oyun. Kılıçlarınız dışında kullanabileceğiniz yegane silahlarınız olan "İşaretler" sayesinde düşmanlarınıza küçük sürprizler yapabiliyorsunuz. Bu işaretlerden birini kullanıp savaş esnasında düşmanınızı sersemletebilir ya da yere düşürebilirseniz, "White Wolf" un ne kadar acımasız olabileceğini kendi gözlerinizle görebilirsiniz.

ALTIN > GÜMÜŞ > BRONZ

Witcher'ın birçok yönü gibi yetenek sistemi de benzer RYO'lardan ayrılıyor. Karakterin güç, zekâ, dayanıklılık ve çeviklik gibi temel özelliklerinin yanında, az önce bahsettiğim 5 farklı büyü işareti ve Geralt'ı Geralt yapan kılıçların özellikleri, seviye atladıkça kazanacağınız puanlarla zenginleşiyor.

Çok basit bir sistem gibi görünse de, gerek yetenek ağaçlarının birbirini etkilemesi, gerek özellikle kılıç ve saldırı tipi konusunda hangisine yoğunlaşmanız gerektiğini kestirememeniz yüzünden her bir puanı harcarken dakikalarca düşünmek zorunda kalıyorsunuz. İnsanlar ve "normal" canlılar üzerinde etkili çelik kılıcınız bir yanda; hayaletlerden tutun, nefes almamasına rağmen iki ayağı üzerinde dolaşma yetisine sahip ne olduğu belirsiz yaratıklara kadar garip şeylere karşı etkili gümüş kılıcınız diğer yanda... Ama hemen heveslenmeyin, işiniz bu kadar kolay değil. Her kılıcın "*Güçlü, Hızlı ve Grup*" saldırılarına imkân tanıyan stilleri ve her birinin ayrı yetenek ağacı bulunuyor. Oyunun ilk safhalarında hangisine yoğunlaşacağınız da tamamen size kalmış.

ÖMÜR BİTER YÜKLEME BİTMEZ

Oyunla ilgili en büyük şikâyetim maalesef en can alıcı noktalardan birinden geliyor: Akıcılığa darbe vuran, ekran karşısında zaman zaman tırnaklarınızı kemirmenize yol açan inanılmaz sıkıcı yükleme sürelerinden bahsediyorum. Özellikle sık sık binalara girip çıkmanız gerektiğinde ufak çapta göz seğirmelerine sebep oluyor bu yüklemeler. "Quick Load" ne zaman "Quick Load" değildir sorusunun cevabını en iyi White Wolf veriyor.

BU ZAMANDA 60 SAAT Mİ?

Yapımcı firma Witcher için 40-60 saatlik bir oyun süresi öngörüyor. Sanırım aradaki 20 saatle yükleme sürelerini kastediyorlar. Ama şunu söyleyebilirim ki yükleme esnasında içiniz daralıyor olsa bile, bunun tek sebebi sürenin uzunluğu olmuyor. Entrikalarla dolu hikâyenin bir sonraki parçasını öğrenmek, uzun zamandır göz koyduğunuz prensese bir adım daha yaklaşabilmek, kanınızı emmek için gölgelere saklanmış yaratıkları kılıcınızla tanıştırabilmek için bekliyorsunuz. Yıllarca bekledik... Biraz da ekran karşısında bekleyelim.

> **Yapım:** CD Projekt > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** XP SP2 (1024 MB RAM)/Vista (1536 MB RAM), 2.4 Ghz CPU, ATI 9800/GF6600 > **Önerilen Sistem:** XP SP2 (2048 MB RAM)/Vista (2048 MB RAM), C2D CPU, ATI X1800/GF7900 > **Web Sitesi:** www.thewitcher.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

White Wolf Geralt'ın tek derdi kalp çalmak mı? Hayır, ama öyle bile olsa bu macera kaçmaz.

8.9



FOOTBALL MANAGER 2008

C:/KÜRESELLEŞME/FUTBOL/YAŞADIĞIMÜLKE/FOOTBALLMANAGER2008 - BORA OYACI

"Hayat futbola fena halde benzer. Futbol şahsi beceri gerektirir ama aslında ayakla oynanan bir spordur. Aynı zamanda toplu halde oynanan bir oyundur. Dört doğru pas, yüzde 90 **goldür**. Hayat da öyle değil mi?" – ***Dar Alanda Kısa Paslaşmalar (Serdar Akar)***

19 Ekim 2007'de raflardaki yerini alan Football Manager 2008, 19 Ekim 2001'de vizyona giren *Dar Alanda Kısa Paslaşmalar* ile aynı felsefeyi paylaşıyor. Filmde hayat fazlasıyla futbola benzerken, oyunumuzda futbol fazlasıyla Football Manager'a benziyor.
FM08, oyuncularının beklentilerine karşılık veren değişimleriyle serinin en yenilikçi oyunu. Sadece yeniliklerle değil, oyuncuların oyuna daha fazla hakim olabilmesi adına da çalışmalar yapılmış. Sırasıyla bu değişimlere değinelim (parantez içlerindeki "yeni"ler bunlara işaret etmekte).

SEZON ÖNCESİ

Önemli değişikliklerden bir tanesi, taraftarların oyuna etkisinin artırılması. Bu etki kendini ilk olarak (yeni) sezonluk bilet satışı uygulamasında gösteriyor. Sizin ve takımınızın saha performansına paralel olarak gerçekleşen bilet satışları ekonominiz açısından çok önemli. Zira ünlü bir futbolcunun transferi ya da sezon öncesi kupalarından birinin alınması halinde bilet satışlarınız patlarken, kupa kayıpları veya hazırlık maçlarında kötü performans tam tersi bir etki yapabiliyor.
Sezon içi performansını yükseltmek adına (yeni) prim sistemi uygulaması ise tamamen futbolcularınızın motivasyonunu güçlendirmeye yönelik bir çalışma. Kadronuza, katılacağınız her kupa için primler sunabilirsiniz. Yüksek primler futbolcularınız tarafından memnuniyetle karşılanacaktır. Ama ekonomiye dikkat.
İç saha avantajının daha belirgin hale gelmesi için (yeni) saha boyutu opsiyonlarını kullanabilirsiniz. Örneğin uzun toplarda başarılı, kondisyonunu koruyabilen bir takıma sahipseniz ve oyunu geniş alana yayabiliyorsanız tercihinizi en yüksek ölçülerden yana kullanabilirsiniz. Ancak unutmamak gerekir ki, Şampiyonlar Ligi ya da Dünya Kupası gibi organizasyonların kendi standartları vardır. Takımınızın bu maçlarda zorluk çekmemesine dikkat etmenizi öneririm.
Serinin geride kalan oyunlarında istediğiniz oyuncuya kaptanlık verme şansınız vardı. Hatta her maça ayrı bir kaptanla çıkmak bile mümkündü. 08'de ise (yeni) sezon öncesi belirleyeceğiniz birinci ve ikinci kaptanlarınız olacak. Böylece kaptanlarınız ilk 11'de yer almadığı takdirde başka bir oyuncuya kaptanlık görevi verebileceksiniz. Unutmayın, kaptanlık görevini resmi olarak sadece iki oyuncunuza verebileceğinizden kadronun geri kalanı olumlu veya olumsuz bir tepki mutlaka gösterecektir.
Transfer bütçesini belirlemek (yeni) bir noktaya kadar size bırakılmış. Sezon öncesi yönetiminiz size bir bütçe sunuyor ve verdiğiniz bir şampiyonluk sözü karşılığında buna ekstra bir meblağ ekliyor. Siz de otomatik olarak şampiyonluk bütçesini kullanıyorsunuz. Peki ya şampiyon olamazsanız? O zaman başınız belada demektir.
Her zaman gerekli olan takvim ise menüye ayrı bir başlık olarak eklemiş. Aylık görünüm modunda tüm ayın maç bilgilerine ulaşabilirsiniz. Takvimde rakipleriniz belli olmasa da kupa maçlarının tarihlerine ve kadronuzda bulunan oyuncuların ulusal takımlarına ait maç programlarına kolayca ulaşabilirsiniz. Özellikle ülkesine hazırlık maçı için gitme olasılığı olan oyuncularınızı önceden tespit edip, aynı tarihteki maçınızda sizin kadronuzda sahaya çıkmalarını sağlayabilirsiniz.

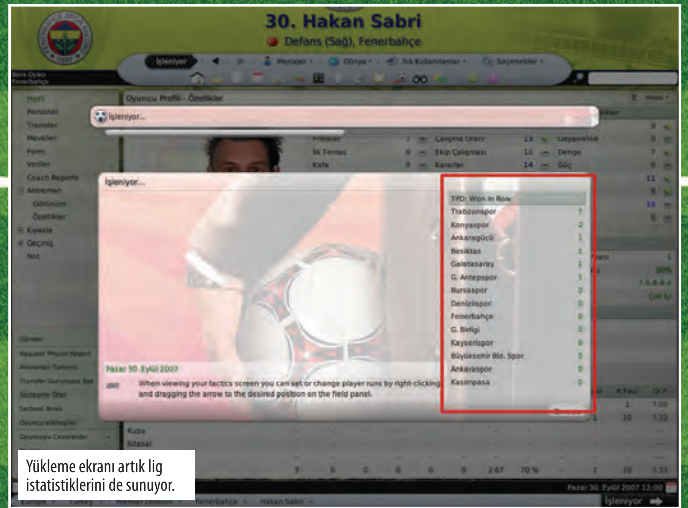
MAÇ ÖNCESİ VE SONRASI

Geçtiğimiz oyunlarda da bulunan fakat dağınık olmaları nedeniyle oyuncuların kullanmaktan kaçındığı pek çok ekran, artık sıralı bir şekilde maç öncesinde karşınıza geliyor. Bu hem rakibinizi hem hakemi tanımak, hem de istatistikleri takip etmek açısından oldukça kullanışlı bir yöntem. Ama artık maç başlasın...
Maç içinde oyuncu değiştirmek için artık oyunun durmasını beklemenize gerek olmadığını belirtmeliyim. Oyun devam ederken taktik bölümüne girip, oyuncu değişikliği yapabilirsiniz. Oyun ilk durduğu anda bu değişiklik gerçekleşecektir. Bu size bol miktarda zaman kazandıracak.
Yukarıdaki satırlarda da belirttiğimiz gibi artık taraftarın etkisi her an hissediliyor ki buna maç sonu da dahil. Bir taraftar sözcüsü, maçtan sonra takımınızın performansını değerlendiriyor. Bu değerlendirmenin yanı sıra maçın sonucunun taraftar mutluluğuna etkisi grafik olarak size sunuluyor. Taraftar aynı zamanda transfer konusunda da fikirlerini sizinle paylaşmaktan geri kalmıyor. Bu sezonun en güzel yanlarından biri, yaptığınız transferlerin toplamına bakılarak bir değerlendirilmede bulunulması. Katıldığınız tüm kupaların performans değerlendirmesini Yönetim Odası'nda bulabilirsiniz.

Bu da bizim Goyun'un futbol anlayışı.



Gerçek hayatta var olmayan ve genç akademisinden çıkan sanal futbolcularınızın yüzleri karşınızda. Nasıl, hayal ettiğiniz kadar yakışıklılar mı?



Yükleme ekranı artık lig istatistiklerini de sunuyor.

TRANSFER

Neredeyse tüm oyuncuların en fazla üzerinde durdukları konuya geldi sıra. Transfer merkezi başlığı altından tüm alım, satım ve kiralık oyuncu işlemlerini rahatlıkla takip edebilirsiniz. Aynı sayfada tüm bu bilgilerin bulunması işinizi bir hayli kolaylaştırıyor. Özellikle bir oyuncuya kim hangi teklif ile gelmiş, oyuncuyu hangi takıma satmak daha kârlı gibi sorulara bu sayfada cevap bulabiliyoruz.

Bir oyuncunuzu diğer takımlara önermek eskiden olduğu gibi yine mümkün. Ama işin güzel yanı, teklifinizin ardından oyuncunuzla ilgilenen takımların düşüncelerinin belirtildiği bir mesajın size ulaşması. Mesajda fiyatı ya da haftalık maaşı beğenmediği için (ya da başka bir sebepten) teklifi geri çeviren takımları tek tek görebiliyoruz. Bir adım daha atıp pazarlığa başlamak da sizin elinizde.

EKSTRALAR

Eski bölümlerde olduğu gibi FM08'de de grafik paketleri ile (internet kaynaklarını kullanarak ya da evinizde kendi hazırladığınız çalışmalar ile) oyununuzu daha renkli hale getirebilirsiniz. Geçtiğimiz yıl da dahil olmak üzere CM ve FM serilerine ait tüm oyunlarda altyapıdan yetişen ve gerçek dünyada var olmayan genç oyuncular için boş resim alanına bakmaktan başka yapılacak bir şey yoktu. Fakat hayal dünyanıza biraz şekil verebilmek adına artık FM08 (yeni) *"FaceGen"* yüz yaratma motoru ile bu oyuncularınıza otomatik olarak yüz modelleri atayabiliyor. Böylelikle sezonluk gol ortalaması 25'i bulan genç yıldızlarınızın neye benzediğini düşünmek zorunda kalmıyorsunuz.

Bizim gibi yabancı oyuncu sınırlamasının olduğu ülkelerde en önemli konu, yıldız oyuncularınızın ne zaman yaşadıkları ülke vatandaşlığına kabul edileceğinin bilinmemesiydi. Oyuncunuzun kişisel bilgi ekranında (yeni) ülke vatandaşlığına geçebilmesi için toplam gün, o ülkedeki kaldığı gün ve vatandaşlığa geçmek için kalan gün sayısı verilmiş. Özellikle yabancı oyuncu transferinde oldukça etkili bir bilgi olacağı kesin.

Geçtiğimiz sezonun oyununda yükleme ekranı, maç sonuçlarının ve haberlerin yanı sıra oyunla ilgili küçük ipuçlarının da verildiği bir bilgi ekranına dönüşmüştü. Bu sene bunlara ligin istatistik bilgileri de eklenmiş. Yükleme ekranının sağ tarafında açılan pencereden dönüşümlü olarak takımların lig istatistiklerine ulaşmak, kimin nasıl performans sergilediğini, dikkat etmeniz gereken özelliklerini bulmak mümkün.

Oyunculara ceza vermek bazı zamanlarda işe yarar bir hareket tarzıdır, bazen de takımı karıştırır. Bu durumların önüne geçmek için yeni bir önlem alınmış. Oyuncu ceza uygulamaları ekranı, istediğiniz zaman ulaşılır olmaktan çıkmış ve gerekli durumlarda oyunun dinamiklerini harekete geçirerek sizi uyaran bir yapıya bürünmüş. Mesela kırmızı kart görüp takımı yalnız bırakan bir oyuncunuzla ilgili olarak gelen haberin sağ alt kısmına bu durumun ceza gerektirip gerektirmediği sorusu ile birlikte ceza seçenekleri eklenmiş.

Football Manager için bir kitap yazılsa, hatta tüm detaylarıyla kelime kelime işlense ve bir ansiklopedisi olsa bile bu oyunun mutlaka anlatılmadık, eksik kalan bir yanı olacaktır. Bu sayıda biz de imkânlar elverdiğince yeniliklere değinmeye çalıştık. Eh! Daha fazlası için baskı yapmak (müracaat: Sinan) size düşüyor.

Son söz olarak bir alıntı yapmakta fayda var:

"Mayıs 1968'de Fransa Futbol Federasyonu işgal edilir ve işgalcilerin astıkları pankartta *Futbol Futbolcularındır* yazısı okunur."
– Futbol ve Küreselleşme – Pascal Boniface (Sf. 137)

TRANSFER

Kaliteli ve marka olmuş bir oyuncuyu transfer etmek zaman ister. Dünya çapında yıldızları almak için kendi ülkenizdeki başarınızın yanına Avrupa kupalarında da başarılı olmanız gerekir. Transferi hızlandırmanın en iyi yolu oyuncuyu yakın takibe almaktır. İstediğiniz oyuncuyla etkileşime girin ve her ayın ilk haftası ne kadar büyük bir oyuncu olduğunu ona hatırlatın. Bir süre sonra onunla ilgilendiğinizi beyan eden demeçler yayınlayın. Eğer takımından sıkılır ve değişiklik arayışına girerse hemen size haber gönderecektir. Sözleşmesinin son senesine geldiğinde ise mutlaka sizden de bir teklif isteyecektir. Etkileşim sürecinde mesajlarınızı çok sık yollarsanız onu bunaltabilirsiniz.

POZİSYON

Oyuncuların yeni pozisyonlar kazanması önemlidir. Antreman programlarında onlara yeni mevki alıştırmaları yaptırın. Bunu yaparken oyuncuları dikine çalıştırın. DL oynayan bir oyuncudan DC yaratmaya uğraşmayın. Onun yerine ML, AML gibi ön ya da arka pozisyonları deneyin. Oyuncular bu mevkilere daha hızlı alışacaktır ve performansları daha yüksek olacaktır.

TAKTİK

FM 08 için yaptığımız testlerden en iyi taktik dizilişin 4-3-1-2 olduğu çıkıyor. Bu düzen içinde oyun kurucu olarak AMC pozisyonunu kullanın. Kornerleri ön direk dibine ortalatın ve bir hücum oyuncusuyla birlikte, takımdaki en uzun boylu oyuncunuzu direk dibinde gönderin. Böylece kornerden gelen toplardan bol gol bulursunuz.

> **Yapım:** Sports Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (75 YTL) > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** 1.2Ghz CPU, 256MB RAM > **Önerilen Sistem:** 2.2Ghz CPU, 1GB RAM > **Web Sitesi:** http://fm08.footballmanager.net

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Hala en geniş futbol veri tabanı. + Geleceğin şampiyonlarını ve yıldızlarını önceden tahmin imkânı

- Kendinizi aynanın karşısında takım elbiseyle bulabilirsiniz.
- Bir bakarsınız ki kameralara kupa finali hakkında açıklama yapıyorsunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Bir başucu klasiği, bir "yangında ilk kurtarılacak"!

9.0



SIMCITY: SOCIETIES



EN GERÇEKÇİ GÖÇ SİMÜLASYONU - SERPİL ULUTÜRK

Dergide akşamüstleri verdiğimiz kahve molaları bu aralar tam bir işkence bana... İki çift lafın belini kırmak için toplanıyoruz Oyun Odası'na ve her defasında kâbusum gerçek oluyor. Tuğbek günlerdir etkisinden kurtulamadığı *Call of Duty 4*'ten girip *Crysis*'ten çıkıyor. Sinan'ın *Gears of War*'u var, "yıllardır bu oyunu bekliyorum ben!" havasında hep. Kaan'ın *Enemy Territory*'si zaten dillere destan, anlatıp duruyor. Damla'yı kenara çeksem diyorum, şöyle biraz kız muhabbeti edelim filan? *Super Mario Galaxy*'den bahsediyor. Erden'in *How I Met Your Mother*'ına bile yeniliyorum... Çünkü ben Sim City: Societies oynuyorum.

Ofiste herkesin birbirinden eğlenceli hikâyeler beklemesi kadar basit bir kural SimCity oyunları için de geçerli: Modern bir şehre olabildiğince benzeyen ve onun kurallarıyla ayakta durabilen yaşam alanları kurmamızı sağlayacak birkaç kod. Bugüne kadar Maxis'in çabalarıyla adım adım bu hedefe yaklaşan ve her defasında biraz daha heyecan verici hale gelen seri, beşinci oyun Societies ile yön değiştiriyor. Bilmiyorum, Maxis oyunu Tilted Mill'e devrederken nasıl bir yalan söyledi, ama Tilted Mill'dekilerden sadece bir tanesi bile eski SimCity'lerden birini açıp oynasaydı bu tuzağa düşmez ve Societies bombasının ekibin elinde patlamasını önleyebilirdi.

BEING MELİH GÖKÇEK

Direk kafa göz dalmak istemiyorum oyuna (bir daha düşünsem mi bunu?) çünkü aslında yapılmak istenenin *SimCity 5* olmadığı çok açık. Societies, yıllar önce rafa kaldırılan *SimVille* projesi için bir deneme. Yani amaç şehir kurmak, geliştirmek, ekonomiyi ayakta tutmak, trafik sorununu çözmek, su ve enerji kaynaklarını doğru kullanmak, tüm bunlar için bir strateji geliştirmek değil. Amaç *The Sims*'in Sim'lerini bir de şehir yaşamı içinde görmek. Gerçek yaşamla bağlantısı çok zayıf birtakım verileri kullanarak, simülasyon olmayan bir Sim toplumu yaratmak amaç. O yüzden oyunu edinmeden önce, modern şehir yönetimine ait kabul görmüş kuralları bir yana koyma fikrini sindirmelisiniz. Suyu, elektriği, trafiği boş verin. Size esas gereken yeteri kadar refah, yaratıcılık, bilgi ve maneviyat puanı toplamak.

Oyunun mekaniğini kısaca anlatayım. Öncelikle masaüstünüze, her zaman görmekten hoşlanacağınız, sizi sakinleştiren bir resim döşüyorsunuz (sebebini sonra açıklarım). Sonra oyunun ana menüsünden ayarlara girip "çok sık kaydet"i seçiyorsunuz. "Yeni Şehir" seçeneğiyle oyuna başlıyorsunuz. [Ara not: Oyun bu noktada şehre "SimTopia" ismini vermek istiyor ama ben başıma gelecekleri bildiğimden birazcık da olsa simülasyon havası soluyabilmek için şehir ismini "**Ankara**" olarak değiştiriyorum.] Boş araziye girdiğinizde oyundaki yaşam kaynağının ne su, ne hava, ne de enerji olduğunu, tek ihtiyacınızın çift şeritli 12 metrelik bir cadde olduğunu göreceksiniz. Ve cadde kenarına evlerinizi, o evlerde yaşayan Sim'lerin çalışabileceği işyerlerini, eğlence-alışveriş mekânlarını, çocuklar için okulları dizmeye başlayacaksınız.

Sonra o an gelecek. Nüfusunuzun küçük bir kasabanınkine ulaştığı, caddelerin şenlenmeye başladığı, trafiğin hafiften bel verdiği ve birden masaüstünüzdeki o güzel resmi gördüğünüz an. Societies'in oynanabilirliği hakkında yorum yapabilmek için öncelikle oyunun iki çökmesi arasındaki sürenin biraz uzaması gerekiyor. Bu şansı, oyunun incelemesini yazmak zorunda olan bir garibandan başka kim verir bilemem ama ben yine de anlatmaya devam edeyim.

Şehrinizi kurarken strateji namına değerlendirebileceğiniz birkaç özellikten biri hangi tip binaların neye ihtiyaç duyduğu ve nasıl bir toplum yapısına hizmet edeceği. Bu da bizi, iki paragraf önce sözü geçen **sosyal değerlere** götürüyor: Yani refah, yaratıcılık, maneviyat, bilgi, otorite ve üretkenlik. Diktiğiniz binalar bu altı değerden bazılarına pozitif, bazılarına negatif etki yaparak şehrinizin karakterini belirlemenizi sağlıyor. Aslında stratejinizi matematikle kurmaya yarayan ve son derece taze bir fikir bu. Ne yazık ki mantığını bir gerçekliğe oturtmak hayli zor. Mesela ben şehrime bir balık pazarı kurmak için neden 1 maneviyat puanı harcamalıyım? Bir Mado açmak ne zamandan beri 4 yaratıcılık puanı gerektiriyor? Benim bildiğim işlek bir köşebaşı bulmak yeterlidir dondurma satmak için? Niye kitapçı dükkânı açınca şehrin **refah puanı** 1 eksiliyor, kitap okumak refaha aykırı bir şey mi? Peki ikinci el eşya satınca otoriteye ihanet mi etmiş oluyoruz ki 8

SULTANAHMET'E NASIL GİDİLİR?

Caesar IV'ün de yapımcısı olan Tilted Mill, şehirlerinde rota meselesini çözememesiyle beni acılara gömen bir firma. Ve ne yazık ki Societies'de de durum çok farklı değil. Düşünün ki 400 nüfuslu bir kasabada yaşıyorsunuz ve kasabadaki tek okulun yerini bilmiyorsunuz. Benim Sim kardeşlerim evinin karşısındaki okula becerip de gidemediği için cahil kalırken ben nasıl o kasabayı bir bilişim cennetine çevireceğim? Sağlık ocağının kapısından geçmeyen bir nüfusa donanımlı bir araştırma hastanesi hediye etmemi hangi kuvvet sağlayabilir? Zaten yerel seçim diye bir şey de yok ki arada ilaç/kömür yardımı yapayım.



BU OYUN BİR ŞEHİR KURMA SİMULASYONU DEĞİL. SİZ DE SIMCITY'NİN O SAYGIDEĞER, KARİYERİNİN ZİRVESİNDEKİ BELEDİYE BAŞKANI DEĞİLSİNİZ





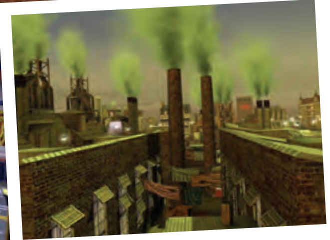












puan birden kırıyorsun? Bunlar Societies evreninin basit, gündelik soruları... Fakat niyeyse sormak Sim'lerin aklına hiç gelmiyor.

HER SİM BANAL DOĞAR

Size Sim'lerin **gaydırıguppak yaşam standartlarını** bininci kez anlatacak değilim. Will Wright onları öyle yaratmış, öyle de kabul etmek lâzım. Tamam ama madem oyundaki amacımız Sim'lerin şehirle ilişkisini incelemek, en azından şehirdeki gelişmelere tepki verseler? Maalesef şehirli Sim'leri bu hayatta ilgilendiren üç şey var: İşe gitmek, evde dinlenmek ve bir eğlence mekânına uğrayıp kurtlarını dökmek. Ara sıra hastalandıkları, çocuk yaptıkları falan da oluyor ama mesela siz kafalarına meteor yağdırırken bu kaygısızların hâlâ "bugün işten sonra kendimi ödüllendireyim!" gibi şeyler söylemesi, şehre bir de kasırga armağan etmenizi sağlıyor.

Societies'de eksikliğini çekmeyeceğiniz şeylerden biri, bina çeşitliliği. Şimdiye dek hiçbir inşa oyununda görmediğim kadar geniş bir bina arşivi var oyunun. Üstelik yayınlanan ilk yamadan da anlaşılacağı üzere bu arşiv genişlemeye devam edecek. Çeşitlilik sadece Sims seven, daha fazla oyuncak isteyen yanımızı kışkırtmaya hizmet etmiyor üstelik. Birbirinden çok farklı şehirler kurmamızı sağlıyor. Tek katlı çiftlik evleri, tarlaları, bağ bostanlarıyla küçük bir kırsal yerleşimi tasarlayabilirsiniz örneğin. Yüksek ofis binaları, müzeleri, sanat okulları, lüks apartmanlarıyla modern bir kent de yapabilirsiniz. Ya da uyku tüpleri, hologramlı reklam panoları, drone fabrikalarıyla geleceğe ait bir şehir istersiniz. Hatta fildişi kulesi, perili evi, şekerden yapılma kulübesi filan olan bir masal diyarı bile yaratabilirsiniz. Ama her halükarda ulaşım için metro ya da otobüs hattına mahkum olmak, köy teması için de, fütüristik şehriniz için de olumlu olmayacak. Onca şey arasında en sinirimi bozan, ulaşım konusunda oyuncuya hiç söz hakkı tanınmaması oldu. En basitinden, bundan 4 yıl önce, SimCity 4'te cadde genişliklerini kendimiz belirleyebiliyorken ne oldu da şimdi iki şeride ve ızgara yol sistemine mahkûm olduk?

GÖÇ YOLLARI GÖRÜNDÜ BİZE

Aslında boşuna yakınıyorum ve boşa satır harcıyorum... Size esas söylemek istediğim şey belli: Bu oyun bir şehir kurma simülasyonu değil. Siz de SimCity'nin o saygıdeğer, kariyerinin zirvesindeki belediye başkanı değilsiniz artık. Artık ulaşım, bütçe, sağlık, sosyal haklar konusunda ne fikriniz soruluyor, ne de danışmanlar atanıyor emrinize. Onun yerine ufak tefek matematik problemleri çözerek bir şehirde bulunmasını isteyebileceğiniz binaları diziyorsunuz, parlak şekerler gibi iştah açan bir atmosfer yaratıyorsunuz. Oh, herkes mutlu her şey tıkır tıkır işliyor, zenginlikten mutluluktan geçilmiyor ortam. Sonra durup bakıyorsunuz, bunun SimCity'yle ne alakası var diye... Basıyorsunuz tornadoyu, basıyorsunuz depremi, meteor yağmurunu... Şehir yerle bir oluyor. Bir dakika önce lüks evlerine giren Simler, market arabasıyla gezinen birer evsiz olarak boş caddeleri turlamaya başlıyor. Sonunda da pılıyı pırtıyı toplayıp göç ediyorlar. Birkaç saatte kurduğunuz şehri bomboş görmekten hiç yüksünmüyorsunuz. Ve nihayet oyuna söz geçirebilmiş olmanın huzuru içinde bilgisayarı kapatıyorsunuz. "Göç", Societies'i en iyi tanımlayan sözcük olarak yazılıyor aklınıza... ◎



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Hemen her detayı görebildiğimiz grafikler.
+ Bina çeşitliliği farklı temalara fırsat veriyor.
+ Yaratıcı birkaç fikir var.

- Strateji öğesi sıfıra yakın.
- Mikro yönetim de sıfırın altında.
- Üstüne bir kutu şeltoks da boşaltsak, her tarafı bug.
- Simler olup bitenden bütünüyle habersiz.

> **Yapım:** Tilted Mill Entertainment > **Dağıtıcı:** Aral İthalat (50 YTL) > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** 1.7 GHz işlemci, 512 MB bellek, 256 MB ekran kartı, 2.1 GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 2.0 GHz işlemci, 1 GB bellek, 512 MB ekran kartı > **Web Sitesi:** simcity.ea.com

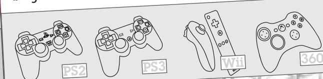
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

SimCity'yi karışık bulduğu için oynayamayanlara gün doğdu. SimCity sevenler içinse çok uzun ve karanlık bir gece olacak.

6.3



SETTLERS 6: RISE OF AN EMPIRE

SANA BUG'LARDAN BİR DÜNYA KURACAĞIM - GÖKER NURBEYLER

Önü kalabalık bir büfenin önünden geçerken aklınızdan şöyle bir düşünce geçebilir: *"Abi en iyi iş boğaz işi. Açacaksın şuraya bir köfteci, gelecek paralar."* Kulağa son derece basitmiş gibi gelen bu fikri, strateji oyunlarına şöyle uyarlayabiliriz: *"Abi Almanlar yapı stratejilerine hasta. Yapacaksın bir tane; gelecek paralar."* Köfteci örneği Almanların yapı strateji merakını ne kadar açıklar şüpheliyim, ama tezimin doğru olduğunu biliyorum. Yoksa *Anno* ve *Settlers* serilerinin yıllardır Almanya'nın en çok beklenen, en çok satan oyunları olmasını asla açıklayamazdım.

YİYECEK VE PASPAS ARASINDAKİ SÜRE

11 yıldır aynı mikro ekonomik sistemle yürüyen Settlers serisi bu süre zarfında iki önemli kırılma dönemi geçirdi: Bunların ilki Settlers 3'le birlikte askerlere direkt saldırı komutu vermeye başlamamızdı. İkinci kırılma ise serinin beşinci oyunuyla geldi. Settlers 5'te yapı-savaş dengesi iyiden iyiye savaşa kaymıştı. Rise of an Empire bu dengeyi yeniden diğer tarafa kaydırıyor. Yani oyunun adındaki gönderme siyasiden çok yapısal anlamda.

"İmparatorluğu yükseltmek" kapsamında vaktimizin çoğu türlü yiyecekler yakalamak/yetiştirmek, maden çıkarmak ve tüm bunları işleyip ilgili binalara ulaştırmakla geçiyor. Harita üzerinde hangi binayı nereye kurmanın anlamlı olduğunu görüyor ve binaları yollarla bağlıyoruz. Binalar arasında hammadde paylaşımını yaptıktan sonra (örneğin demir öncelikle zırh yapına mı harcanmalı inşaata mı, samanı inek mi yesin, goyun mu?) ekonomik sistem çalışmaya başlıyor. İlgili binaları yakın mesafelere yerleştirerek binaların performansını artırıyoruz. Yeni oyunda savaş azalmış olsa da hâlâ beklenmedik anlarda dikkatimizi şehirden koparmaya yetiyor. Homurdanan halka giysi ve yiyecek yetiştirirken sahildeki yağmacı Vikingleri paspaslamaya hazır olmalısınız. Bunlardan yırtınca nefes almak için takribi 0,5 saniye vaktiniz olacak. Sonrasında kısa süre önce açtığınız ticaret yoluyla ilgili problemi çözüp sıkılan halk için bir festival düzenleyeceksiniz. Bu koşturmaca "60 tavşan vur, 20 taş topla, dönüşte 2 ekmek 1 süt al gel" görevlerinden daha mantıklı.

GİTTİĞİN YAĞMURLA GEL

RoE'nin yeniliklerinden biri haritayla etkileşimli dört mevsim ve farklı iklimsel bölgeler. Hava koşulları artık harita ve hammadde yönetimi üzerinde değişikliklere yol açıyor. Sağlam bir fırtına veya kurak bir mevsim sonrası, yiyecek konusunda sıkıntı çekilebilir. Gerçi oyuncuyu soğutan nokta, mevsimler değil oyun yapısındaki bug'lar. 100 MB'lık 1.1 yamasını kurmadan oyuna başlarsanız yaka paça dışarı atılabilirsiniz. Yine yamasız bir oyunda save'siz kalabilir veya performans problemi çekebilirsiniz. Bunun dışında eski bir Blue Byte çalışanının kıllık olsun diye yapay zekâ kodlarının bir kısmını sildiği paranoyasına kapıldım. Özellikle askerler öyle rafine bir zekâya sahip ki! "Düşman başına" diyemiyorum çünkü düşmanın hali de sizinkilerden parlak sayılmaz.


Eşeklere yatırım yapmaktan çekinmeyin. Hızlı ve kesintisiz ulaşım anahtar kelimelerimiz.

RoE'de özel yeteneklere sahip kahramanlar arasında seçim şansımız var. Kişisel tavsiyem düşman askerlerini tarafımıza çeken Lord Hakim ve destek kuvvet sağlayan Lord Marcus. Ticaret için kahramanımızı rakibin ambarına (storehouse) götürmek gerekiyor. Fakat zayıf diplomasi ve bol hammadde nedeniyle birkaç mecburi görev dışında kahramanımı para işlerine bulaştırmaya ihtiyaç duymadım. Bunun yerine outpost'lara yönlendirmeyi tercih ettim. Düşman askeri binasının yok edilmesinin çevresindeki diğer binaları patlattığını hatırlatırım; tabii patlayan binanın yerine yapılanın eski performansına kolayca ulaşamadığını da.

NEŞELİ VE HOŞÇA VAKİT GEÇİRTEN ŞEY?

RoE eski Settlers'ların en önemli avantajını koruyor: Bir Ortaçağ masalından fırlama, inanılmaz sevimli grafikler... Koca kafalı işçiler tık nefes halde bir şeyler yetiştirmeye çalışıyor, avsız kalan balıkçı miskince horluyor, şenlik ateşi yanıyor, halk ateş etrafında dans ediyor… RoE halkı önceki oyunlardan daha canlı ve kişilik sahibi. Kurduğunuz dünyayı izlemesi daha bir keyifli. Dolayısıyla oyun bug'larından arındığında TDK'nın üstteki tanımını garantiliyor: Eğlence (*Bi dakka, ben yeni geldim de, muhabbeti kaçırmışım… TDK ve eğlence mi? – Sinan*).

Birbiri ardına iyi oyunların gelmeye başladığı şu zamanda tavsiyem Settlers severlerin şimdilik oyunu bir köşeye ayırıp çıkacak yeni yamaları beklemeleridir. Oyuna sıkıştığınız günlerde bug'lardan arınmış bir Settlers'ın zayıf noktalarını görmeyeceksiniz bile.


Binaları fazla dip dibe kurmak işleyişlerini yavaşlatacaktır.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Masalsı atmosfer, detaylı-eğlenceli mikro yönetim, eğlenceli görevler, mevsim değişimleri

- Oynanışı engelleyen bug'lar, yapay zekâ problemleri

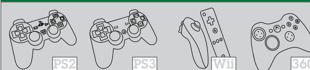
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Sevilen serinin yapı stratejisi özüne dönen, bug'lı versiyonu. 200 MB'lık bir yama daha gelirse tadından yenmeyecek.

6.6



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Blue Byte > **Dağıtım:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 10 **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Zorluk:** Normal **İngilizce Gereksinimi:** Normal > **Önerilen Sistem:** 3.0 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB ekran kartı > **Web:** http://thesettlers.com





Loki: Heroes of Mythology

BİR OYUNUN VE DÖRT KAHRAMANIN KADERİ -ERCE GÜVEN

Bir oyunda rakamların yeri en fazla ne kadar olabilir ki? 1.05 kötüdür ama 1.06 iyidir. 163.11'den uzak durmak gerekirken 163.69 birçok derde deva olabilir. Hele ki "7" size büyük bir mutluluk veriyorsa, başınız gerçekten dertte demektir (bu sözüm yapımcılara).

Sanırım birçoğunuz "Yeni dergi, yeni Erce ama adam hafiften delirmiş" diyorsunuz. Aslında bu kısmen doğru olabilir. Her yaz oyun kuraklığından delirdikten sonra, sonbaharda çıkan ve umut veren her oyunu sistemime kurar, sonra da ne oynayacağımı bilmez halde ekran karşısında kararsızlıktan kararana kadar otururum. Loki'nin geçtiğimiz aylarda çıkan ve Norse Warrior'la oynamamıza imkan tanıyan demosundaki ilk izlenimlerimi, Eser'e MSN'den "Yeni Diablo!" diyerek özetlemiştim. Ama kazın ne ayağı ne de başka bir uzvu öyle değilmiş…

BU KADAR KÖTÜ OLAMAZ

Loki, incelemesine bu kadar olumsuz sözlerle başlanmayı hak eden bir oyun değil aslında. Ama Cyanide'ın iddialı başlayıp ufak ufak "bulduğunla yetin" şekline dönüşen tavrı eminim birçok ciddi oyuncuda aynı etkiyi yaratacaktır. Kaosun ve kötülüğün tanrısı Seth'in ebedi mezarına (pek de ebedi değilmiş) gömülmesinin ardından giriştiği intikam mücadelesinin anlatıldığı Loki, kendi kaderlerini kendi yöntemleriyle belirlemek zorunda olan 4 farklı kahramanla tanıştırıyor bizi. Oyunun en büyük artısı da bu. Kuzeyin buzlarla kaplı ülkelerinden çıkıp gelmiş, gözünü kan bürümüş bir barbar, Achilles'in izinden yürüyen bir Yunan savaşçısı, girebildiği çeşitli hayvan formlarını kullanarak kurduğu tuzaklara yakalanan düşmanlarının üzerine tek bir amaç için saldıran Aztek şamanı, doğanın ve kimbilir daha hangi güçlerin kendine bahşettiği yeteneklerle düşmanlarına ölüm kusan Mısırlı bir büyücü…

Her bir karakterin oyuna kendi medeniyetinin bağrından başlıyor olması ve farklı oynanış zevklerine hitap etmesi Loki'yi sevmek için iyi bir sebep ama yeterli olmayabilir. Öte yandan bir oyun süresinde tamamen ustalaşmanıza imkan tanımayan 51 farklı yetenek sayesinde Loki'nin Diablo benzeri "oyunu bitir, yeni zorluğa geç" sistemi de anlam kazanıyor.

RAKAMLAR ÖNEMLİDİR

Ticari başarıya muhtaç olmasına rağmen Cyanide'ın idealist davranıp oyunu törpülememesi ve ESRB gibi değerlendirme kurumlarından alınan "17+" yaş sınırıyla piyasaya girmesi firmanın benden artı bir puan almasını sağladı. Ancak oyunun Fransızca ve Almanca sürümleri daha önce çıkmış olsa da İngilizce sürümün sonbahara saklanması, Loki'nin birçok oyuncunun gözünden kaçmasına sebep olacaktır. Zamanın bir parça gerisinde kalmış görsellerin, etkileyicilikten uzak seslerin, sadece yazılardan oluşan bir envanter ekranının ve sıkça karşılaşılacak hataların da oyuna bir çekicilik katmayacağı düşünülürse, Loki'yi gözden kaçırdığınızı fark etmemeniz bile olası. Oyunda kullanacağınız ekran kartı sürücülerini (NV için 163.69; ATI için 7.9) iyi belirleyebilir ve 100 küsür MB'lık 1.06 yamasını çekmeyi unutmazsanız belki de sıkıntılarınızdan bir parça kurtulabilirsiniz.

SÖZÜN BİTTİĞİ YER

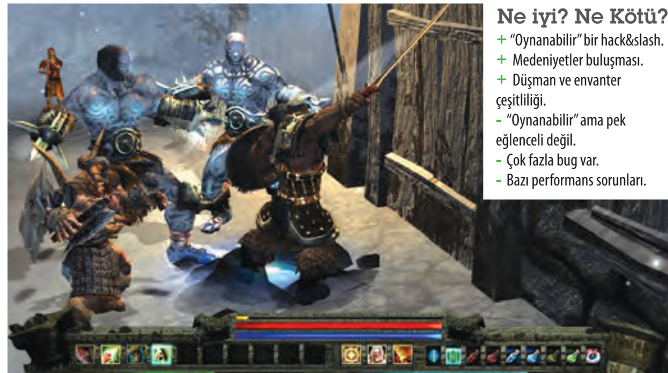
Açıkçası Loki öyle bir oyun ki hakkında 1-2 sayfa daha yazı yazabilirdim. Oyuna karşı isteğinizi bir parça körükleyebilir, zaman zaman da hevesinizi kıracak cümleler kurabilirdim. Ama gerçekten Loki'nin alınıp, sisteme kurulması ve ilk bir saat içinde oyun dünyanızın içinde yer alıp alamayacağını size hissettirmesi lazım. Hack&Slash türü oyunları özlemiş, çeşitli multiplayer (özellikle co-op) modlarını seven, sayısız zırh ve silahla donanma ve bunlar sayesinde daha güçlü, daha büyük yaratıkları kesme ihtiyacı hisseden oyuncular Loki'nin kusurlarını görmezden gelmeyi başaracaktır. Ben bile zaman zaman " ya ben bu oyunu ara sıra oynarım" diye düşündüğümü hatırlıyorum.

YEDİNİN SIRRI

Gerçekçi olmak gerekirse bir oyuna verilen inceleme notu o oyun hakkındaki kanaatimi hiçbir zaman etkileyememiştir. Bunu, oyunu inceleyen profesyonelin düşüncesi olarak nitelendirir ve kendi deneyimimi yaşama yolunu seçerim. Ama bir firma büyük iddialarla yaşama geçirdiği oyuna 10 üzerinden 7 verildiğini büyük başlıklarla duyuruyorsa, ortada bir yanlışlık var demektir. Sanırım bu durum sadece bende değil her oyuncuda sevgili Diablo'sunu arşivden çıkarıp bir kez daha geçmişi yaad etme ihtiyacı hissettirecektir.

BİR BARBAR BİR BARBARA…

Diablo barbarı Loki amcasıyla karşılaştırıldığında pek şirin kalıyor. Loki barbarının bariz artıları var. Saçı falan var mesela. Bir de o elindeki sivri uçlu şey var tabii. Ayrıca adamın her yanından kan akıyor, kafaya falan basıyor. Aylarca Diablo oynadım ama kimsenin kafasına basmak nasip olmadı. Kısaca bu ikisini karşı karşıya getirsek Diablo barbarı anca el öper bayram harçlığı ister.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ "Oynanabilir" bir hack&slash.
+ Medeniyetler buluşması.
+ Düşman ve envanter çeşitliliği.
- "Oynanabilir" ama pek eğlenceli değil.
- Çok fazla bug var.
- Bazı performans sorunları.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Üzerinden yıllar geçmiş olmasına rağmen Diablo 2'yi çıkarıp çılgın Assassin'imle ortalığa tuzaklar döşemeyi yeğlerim.

6.9



> **Yapım:** Cyanide > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, 512MB RAM, 64MB ekran kartı, 7GB HD
> **Önerilen Sistem:** 3GHz işlemci, 1GB RAM, 256MB ekran kartı, 7GB HD > **Web Sitesi:** www.loki-game.com





MEGAEMIN™ - megaemin@oyungezer.com.tr

PS 3 NİHAYET "ALINABİLİR" OLDU!

Yakın bir geçmişe kadar haftada otuz-kırk bin civarında bir satışa sahip olan Playstation 3 beklenen patlamayı yaptı ve haftalık satışlarını yüz binler seviyesine çıkardı. Sony Amerika'dan Howard Stinger, bunun bekledikleri bir sıçrama olduğunu, arzında yetersizlik olan Wii'yi bulamayan insanların PS3'ün satışlarını üçe katladığını söyledi.

Wii'nin başarısı da kuşkusuz. Ne var ki aylar öncesinden gelen raporlara göre aylık 1,5 milyon adet üretilen Wii, talebi karşılayamayacaktı ve bu olmaya başladı.

Tabi ki PS3 satış patlamasında bazı modellerindeki fiyat indirimleri ve daha da önemlisi kasım ayında piyasaya çıkan sadeleştirilmiş ve ucuzlamış olan 40GB'lık modelin de katkısı büyük. 40'lık makineyi Amsterdam Havaalanı'nda 379€'ya aldım, ama İstanbul ve Ankara'nın muhtelif yerlerinde yaptığım araştırmada 800 ila 1000 YTL arasında değişen fiyatlarla da bulunabildiğini gördüm. Görüldüğü gibi, en sonunda Sony'nin "vitrin güzeli" biraz da olsa alınabilir bir fiyata sahip oldu. Sıkı oyunların gelmesine ramak kalan şu dönemde Sony iyi bir adım attı.

"- Babaa, Playstation 3 alalım mıı, hani şu şampiyonlar liginde çıkıyo yaa…"
"- Çok pahalı bişi değilse bakarız oğlum".
"- Hakim bey, başka sorum yok".

Geçen sene hackerlar Xbox 360'ın DVD sürücüsünü modifiye edip kopya oyunları da çalıştırır hale getirmişlerdi. Birkaç ay önce Halo 3 Beta'nın yayımlanması ile harekete geçen Microsoft, bütün modifiyeli makinelerin Live'a erişimini engelledi. Hacker'lar ise çözümü modifikasyonlara bir kapatma tuşu eklemekte ve internete bağlanırken bu özelliği kapatmakta buldular. Microsoft ise bir kez kara listeye giren konsolları bir daha Live'a almamakta kararlı. PS3 için çip bekleyenleri benzer bir sorun bekliyor. Eğer konsolunuzun online özelliklerini kullanmayı düşünüyorsanız, uyarmadı demeyin.

MegaEmin™

WIIMOTE'A KORUMA KALKANI

Yeni nesil oyun kollarının kablosuz kontrol cihazlarından dolayı çok fazla özgürlük sunuyor ve bundan dolayı da biraz tehlikeli hale geldiler (özellikle asabi kız arkadaşların elinde :) İstemeden etrafına zarar verebilen bazı Wii kullanıcıları için Nintendo WiiMote'un bilekliğini sağlamlaştırdı. Ancak buna rağmen hala *"uçan WiiMote ve gömüldüğü LCD"* başlıklı forumlar görüyoruz. Uyanık bir Tayvan şirketi de olayı çözmüş ve "Wii'ye karşı Plazma ve LCD televizyonlar için Koruyucu Kalkan" üretmiş. Bazı insanlar böyle bir ürünün var olmasını bile şaka olarak görürken, diğerleri HDTV'ye bu kadar harcadıktan sonra ekstra koruma için bir miktar daha ödemenin mantıksız olmadığı kanaatinde. Ürün hafif, dayanıklı ve UV ışınlarını azalttığı için sağlıklı imiş.



SORUN YOK, UYAROĞLU PS3

Hatırlarım da hatırlarım kasımın beşini; ilk Playstation'ımı aldığım günü. Medal Of Honor'ı nasıl da analog kol olmadan bitirmiştim. Çok sonradan deli paraya fare de almıştım alete, ama sadece bir iki oyun destekliyordu; tıpkı aldığım link kablosunun hiçbir işe yaramadığı gibi.

PS2'yi aldığımda da çok mutlu olmuştum ama birçok oyunum eski joypad'imi kullanmama izin vermediğinden bir müddet ben oynarken arkadaşlarım bana öylece bakmakla yetinmek zorunda kalmışlardı. Yeni nesilde rekabet işe yaramış olsa gerek, Sony de akıllanmış. Hafıza kartlarına ya da online servislere para vermediğimiz gibi elimizdeki birçok cihaz da konsolla uyumlu çalışıyor. Artık telefonumun bluetooth kulaklığından evdeki yazıcıma (Epson ve Canon destekliyor), PC için aldığım gamepad'lerden kablosuz klavye-fare setime (Türkçe karakterler hariç) kadar her şey PS3 ile uyumlu çalışıyor.

İşte bu noktada insanın aklına klavye fare kombinasyonunun menüler ve internetin yanı sıra FPS ve strateji oyunlarında da kullanılabilmesi ihtimali geliyor. Bazı forumlarda bunu destekleyenler de var, konsol ruhuna ters düştüğünü söyleyenler de. Bence PC'de gamepad kullanabiliyorsak konsolda da fare kullanılabilir pekala. Gerçi bu özelliği destekleyen oyun yok, ancak bu tamamen oyun yapımcılarının inisiyatifine kalmış bir hadise. Özellikle PC oyuncuları ile aynı sunucuda oynanacak oyunlar için bu seçenek düşünülecektir, hatta kaçınılmaz olacaktır diye düşünüyorum.

O vakit gelene kadar da konsolcular olarak çaresiz değiliz. FragFX Controller ve benzeri cihazlarla bu tarz oyunların tadını çıkartmak mümkün. Bu enteresan üçüncü parti cihaz, klasik klavye fare kombinasyonuna da alternatif olacağından ortada tartışma da kalmayacaktır. Siz ne dersiniz?





YENİ GÜNCELLEME OLAY OLDU!

PlayStation 3 için 8 Kasım'da gelen 2.0 firmware güncellemesi, beraberinde birçok yenilik getirdi. "*Uzaktan Başlat*" seçeneği ile PS3'e tanıttığınız bir PSP ile interneti olan başka bir yerden PS3'ünüze ulaşabilir, onu açabilir, içerisindeki medya dosyalarınıza, filmlerinize, videolarınıza, müziklerinize ve fotoğraflarınıza ulaşabilirsiniz. Hatta PS3 ün *Dijital Yaşayan Ağ Birliği* (DLNA) sayesinde PSP'niz ile PC'nizdeki medya dosyalarına bile ulaşabilirsiniz. Bir diğer yenilik de güncel haberlerin başlıklarını menüde gösteren bilgi panosu özelliği. Bununla beraber yeni güncelleme tanınan video formatlarını da arttırdı ancak beklenen olmadı, PS3 henüz DivX formatını tanımıyor (en azından resmi olarak :). Her ne kadar elimizde Dual Shock 3 olmasa da, bu güncelleme ile makineye titreşim desteği de sağlanmış oldu. Tema desteği sayesinde artık menünüzü de özelleştirebileceksiniz.

Bunlar iyi haberlerdi kuşkusuz. Bir de madalyonun diğer yüzü var. Bilirsiniz konsolların PC'lere göre en büyük avantajlarından birisi donanım uyumluluğundan dolayı oyun çökmeleri gibi sorunlarla uğraşmak zorunda kalmamalarıdır. Veya "öyleydi" diyelim, çünkü PS3'ün 2.0 güncellemesi bu konuda ortalığı fena halde karıştırdı ve Assassin's Creed'in periyodik olarak çökmesine neden oldu. Sony hemen sorunu çözmek için 20 Kasım'da 2.01 güncellemesini yayınladı ama bu kez de Call Of Duty 4'ün çok oyunculu modunu kullanılamaz hale getirdi. Ne Sony'den ne de Activision'dan bu konuda resmi bir açıklama gelmezken, oyunun forumları bu dertten muzdarip yüzlerce oyuncunun sessiz çığlıklarıyla doldu.

Siz de bu sorunla karşı karşıyaysanız şimdilik bilgi panosunu ve internet erişimini devre dışı bırakmanın çökmeleri biraz olsun azalttığını söyleyebilirim. Yine de aman dikkat, Resistance Fall Of Man'in ise demosunu kurmak bile internet bağlantınızı felç ediyor, aman dikkat.

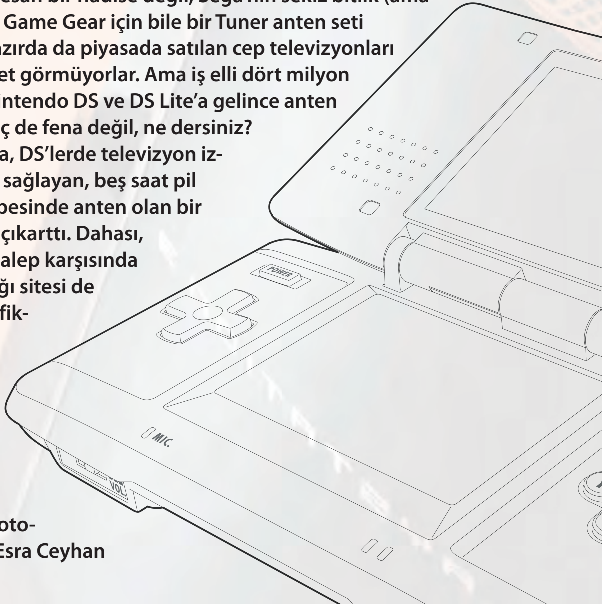


BİR RESIDENT EVIL FİLMİ DAHA

Ama bu kez çizgi film… Capcom ve Sony Pictures Entertainment Japan, beyaz perdede de oldukça başarılı olan Resident Evil (Japonya'da Biohazard) üçlemesinin ardından, beraberce "Biohazard: Degeneration" isimli uzun metrajlı bir animasyon filminin yapımına başladıklarını açıkladılar. Filmin, 2008 yılının sonlarına doğru izleyicileri ile buluşması planlanıyor.

DS İLE YOLDA TV KEYFİ

Aslında çok enteresan bir hadise değil, Sega'nın sekiz bitlik (ama renkli) el konsolu Game Gear için bile bir Tuner anten seti mevcuttu. Hali hazırda da piyasada satılan cep televizyonları var, ama hiç rağbet görmüyorlar. Ama iş elli dört milyon kişide bulunan Nintendo DS ve DS Lite'a gelince anten pazarlama fikri hiç de fena değil, ne dersiniz? Nintendo Japonya, DS'lerde televizyon izlenmesine imkân sağlayan, beş saat pil ömrüne sahip, tepesinde anten olan bir kartuşu piyasaya çıkarttı. Dahası, hiç beklemediği talep karşısında ön siparişleri aldığı sitesi de kaldıramadığı trafikten dolayı çöktü. Şimdilik sadece Japonya'da satılan aletin fiyatı 6800 yen, yani yaklaşık 80 YTL. Hiç fena değil. Gelse de okulda, otobüste, her yerde Esra Ceyhan seyredebilsek…



NE YAPTIN SEABASS!?

Yeni nesil PES 2008 çok iyi bir oyun, tabii eğer ona Xbox 360 veya PC platformlarında sahipseniz. Ama iş PS3 versiyonuna gelince can sıkıcı bir hal alıyor, ilginç hatalar ve sık görülen yavaşlamalar görenleri şaşırtıyor. Patron Seabass Takatsuka ise oyunun çıkışı için doğru zaman olmadığını ve Konami'nin bu oyun için çoklu platforma hazır olmadığını kabul etti. Yapımcı olarak SNES'den beridir aynı şekilde çalıştıklarını, ancak bunu değiştireceklerini ve önümüzdeki yıl çıkacak PES'de böyle bir sorunun kesinlikle olmayacağını da sözlerine ekledi. Biz de sana inanıyor ve dürüstlüğünü takdir ediyoruz Seabass, ama bi daha olmasın bak (Filaş TV ana haber bülteni sunucusu gibi hissettim bir an kendimi. Bir de tükürse miydim ne?)



ASSASSIN'S CREED



SUİKAST TOPLUM İÇİN Mİ, YOKSA GÖREV İÇİN Mİ SANATTIR?

ALİ SEZGİN

***"BUGÜN BİR SUİKASTÇİ OLARAK İLK GÜNÜM.** Daha önce de adam öldürmüştüm ancak hiçbiri şu anki hedefim kadar önemli ve büyük olmadı. Günahının ne olduğundan bile emin olmadığım kurbanımın yaklaşık 4-5 düzine askerden oluşan küçük bir ordu tarafından korunuyor olması düşündürücü..."*

ASLAN GELİYOR

Assassin's Creed'de XI. yüzyılda yaşamış bir suikastçı olan Altair'i canlandırıyoruz. Oyun kutsal topraklarda, Kudüs ve çevresinde geçiyor. Bir tarafta Aslan Yürekli Richard tarafından yönetilen Haçlı güçleri, diğer tarafta büyük kumandan Selahaddin'in emrindeki İslam orduları... Hal böyle olunca neredeyse bütün bölgenin dev bir savaş alanına dönmüş olduğunu tahmin edebilirsiniz. Bugünün Kudüs'üyle kıyaslandığında, savaşı yönetenlerin ve silahlarının farklı olması dışında neredeyse her şey aynı. Ve her zamanki gibi savaştan asıl zarar görenler, sivillerden başkası değil. El Muallim'e bağlı bir suikastçı olarak, hem iki tarafın önemli (ve çoğu gerçekte yaşamış) üyelerini öldürerek savaşı durdurmaya hem de kutsal savaşların ardındaki gizemi çözmeye çalışıyoruz.

"...Diğer serserilerin aksine hedefim bu kez büyük bir tüccar. Yaptığım küçük soruşturma sayesinde, önemli bir konuğu için büyük bir ziyafet vereceğini öğrendim. Planım oldukça basit; ziyafete nezaket icabı çağırılan imamlarla beraber içeri sızıp bu işi orada bitireceğim."

Ubisoft'u takdir etmek gerek. Assassin's Creed için farklı oyun türlerini ve alışılmadık fikirleri birleştirerek yeni bir tür yapmayı başarmışlar. Grand Theft Auto benzeri serbestçe dolaşabildiğiniz dünyası ve Prince of Persia'yı anımsatan animasyonları ve hareket çeşitliliğiyle oyun hakikatli bir sentez.


Dövüşleri başladığı kadar hızlı bitirmeye çalışın.

Oyunda pek başarılı bulduğum bir sistem kullanılmış: Her organ için bir tuşun atanması. Örneğin "Y" ile Altair'in kafasını yöneterek etrafa göz atabiliyorken, ellere atanmış iki tuş sayesinde yolumuza çıkan insanları itip silah kullanabiliyoruz. Ayakları yöneterek yürüyüş şeklini değiştirip saklanma şansına sahibiz.

Öncelikle, hatırlamanız gereken en önemli şey bir Sam Fisher veya Solid Snake olmadığınız. Karşınızda iğne atılsa yere düşmeyecek durumda bir pazar yeri varken elbette ki karanlık köşelerde saklanmaya çalışan kaslı bir figür, kamburu çıkmış bir rahipten daha çok dikkat çekecektir. Altair, her ne kadar oldukça çevik ve yetenekli bir katil olsa da becerilerinizi mümkün olduğunda az sergilemeniz, bir katil olarak zaten gelecek vadetmeyen ömrünüzü biraz olsun uzatacaktır.

Suikastler oldukça basit bir mantıkla gelişiyor: Öncelikle şehirlerdeki en yüksek noktalara tırmanarak sokakları ve önemli noktaları öğreniyoruz. Daha sonra bu sokaklarda yardıma ihtiyaç duyan vatandaşları kurtararak halk arasında destekçiler sağlıyor ve bir yandan da kurbanımız hakkında bilgi topluyoruz. En son olarak ise bağlı olduğunuz örgütün şehirdeki bürosundan cinayet için izin alıyoruz.

Her yeni suikastte gidebileceğimiz dört şehrin yeni bir bölgesi açılıyor ve bu bölgelerde görevlerimize devam ediyoruz. Oyunun sonlarına doğru ise karşımızda başından sonuna kadar gezebileceğimiz ve gerçekçi olduğu kadar da devasa dört şehir, keşfedilmeyi ve karıştırılmayı bekler hale geliyor.

"...İçeriye girebildim ve şimdiye kadar kimse benden şüphelenmedi… Yeterince yaklaştıktan sonra talihsiz tüccarın karşımda yere yığılışını ilgisizce izliyorum. Artık buradan çıkmalıyım. Ama bir şeyler fazlasıyla ters... Ben böyle hesaplamamıştım!"

KAPLAN GELİYOR

Suikastlerin uygulanışı ise bambaşka bir hikaye. Genel olarak öldürmemiz gereken kişiler toplumda yer etmiş ve güçlü insanlar oldukları için oldukça iyi korunuyorlar. Plansız olarak işlenecek bir cinayet her ne kadar kısa vadede işe yarasa da, özellikle ilerleyen bölümlerde bir kaçış planı yapmadan hayatta kalmanız neredeyse imkânsız. Bu yüzden öncelikle sokakları iyi öğrenmeli ve rakiplerinize karşı kullanacağınız bütün detayları aklınıza kazımalısınız.

Bir önemli detay da şehir ahalisi. Cinayet, her gün şahit oldukları bir olay olmadığı için kafası kesilmiş tavuklar gibi kaçışmakta ve kaos yaratmakta oldukça başarılılar. Bu karambolden faydalanabildiğimiz gibi zarar da görebiliyoruz: Çünkü kalabalığın askerlere mi yoksa bize mi ayak bağı olacağı belli olmuyor. Köylünün teki Altair'e çarpıp sendelemesine neden olduğunda, beyninize sıçrayan kan damlasının da yardımıyla, İstiklal Caddesi'nde yürürken yediğiniz için sövdüğünüz o omuz darbesinin o kadar da hayati olmadığını fark ediveriyorsunuz birden...

Altair yetenekli bir karakter. Atlayıp zıplaması bir yana, doğru bir zamanlamayla yapıldığında tüm hamleleri sonuç veriyor ve düşmanlarını kolaylıkla yere serebiliyor. Aslında bu işi sürekli kaçıp saklanması gereken bir katile göre fazla iyi beceriyor. Oyunun dövüş sistemi son derece basit. Sadece doğru zamanda doğru hareketi yapmanız bekleniyor. Öyle ki otuz kişiye karşı bile hayatta kalabilirsiniz (hiçbir fedakârlıktan kaçınmayıp bizzat denedim). Neredeyse oyunun sonlarına kadar 30 fedaili hedefleriniz olmayacağını da düşünürsek savaş sisteminin bu kadar basit olması, hedeflenen "vur-kaç" stili yapıyı büyük ölçüde gereksizleştiriyor. Kaçmak yerine dövüşüyorsunuz çünkü.

Assassin's Creed'in en eğlenceli özelliği ise **tırmanma sistemi**. Düz duvara tırmanma şansına sahip değiliz, ancak bir yüzeyde gördüğünüz her türlü girinti ve çıkıntıyı tırmanmanıza yardımcı olarak kullanabiliyorsunuz. Örneğin ilk olarak bir pencerenin oyuğuna tırmanıyoruz, ardından biraz uzakta duran oyuğa zıplayarak tutunuyor ve hemen ardından yukarıdaki balkonun kenarından kendimizi yukarı çekiyoruz. Bu yönden genel anlamda bütün şehir büyük bir oyun alanı, tırmanıp gezebileceğiniz yerlerin sınırı ise tamamen hayal gücünüze kalmış.

KAÇ!

"...Kaçmayı düşündüğüm giriş kapısı, korkmuş ve çaresiz misafirlerle dolmuş durumda. Olayın ilk şokunu anlatan korumalar üzerime doğru koşuyor! Ne yapmalıyım?"

Sayısız artısının üstüne oyun atmosfer olarak da hayal kırıklığı yaratmıyor. İstediğiniz gibi gezebileceğiniz dört devasa şehir var. Ve şehirler boş sokaklardan ibaret değil, hayat dolu. Herhangi bir köşede durup izleyince şunları görebilirsiniz: Delinin teki etrafına yaklaşan insanları iterken, ittiği köylülerden bir tanesi bir askere çarpıyor ve asker de deliyi bir güzel pataklıyor. Sokaklar dilencilerin feryatlarından tüccarların "gel vatandaş!" haykırışlarına, pazaryeri uğultularından Richard ve Selahaddin yanlılarının tartışmalarına kadar çeşit çeşit sesle dolup taşıyor. >>

1

2


1: Dövüşlerde düşmanlarınızı karşı darbelerle öldürmeye çalışın.
2: Oradan oraya atlarken dikkat edin de halkın içine drank diye düşmeyin!



En güzel oyun yapımcısı: Jade Raymond

Oyun oynayan bir kız arkadaştan daha iyi olabilecek tek şey, "oyun yapan" bir kız arkadaştır herhalde. Her ne kadar John Carmack da hiç fena sayılmasa da (Ali??! – Sinan), Assassin's Creed'in yapımcısı Jade Raymond güzelliği ile bizleri olduğu kadar interneti de sallamaya devam ediyor. Son olarak ünlü erkek dergisi Maxim'e poz vereceği söylentileri Ubisoft tarafından resmi olarak yalanlandı... Tüh!

İşte Ortaçağ'ın popüler ekstrem sporu: Yüksek yerlerden saman balyalarına atlamak.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Birinci sınıf görseller ve etkileşim
+ Kaliteli yapay zeka
+ Yenilikçi kontrol sistemi
+ Türkçe konuşmalar ve harika şehir atmosferi
+ Türe getirdiği yenilikler

- Zaman zaman oyun sistemi çok tekrar ediyor
- Türk Templar'lar
- Senaryonun "kopukluğu" yüzünden düzgün işlenememesi
- Ara sahneler ve diyaloglar son derece yapay

MİNİ STRATEJİ REHBERİ

11. YÜZYILDA HAYATTA KALMANIN YOLLARI

1-) Araya karışın: İnsanı görünmez yapabilen gölgeler ancak 20. yüzyıl video oyunlarında keşfedildiğinden olsa gerek, karanlık noktalarda beklemenin Altair'e pek faydası olmuyor. Basit bir şekilde "halka inmek" ve toplumun sıradan bir bireyi gibi davranmak çoğu zaman meraklı gözleri sizden uzak tutmaya yetecektir.

2-) Plan yapın: Assassin's Creed'de suikastten daha zor olan tek şey, olay mahallinden kaçmayı başarabilmek. Bu yüzden planlarınıza kaçış rotanızı belirlemeyi de dahil etmeniz yararınıza olacaktır. Cinayet sonrası ne tarafa gideceğinizi, nerelerde saklanacağınızı belirleyip bu noktaları koruyan nöbetçilerin önceden icabına bakılması iyi bir suikastçi için büyük bir gereklilik.

3-) Soruşturun: Altair'in hedefleri çoğu zaman toplumda söz sahibi önemli insanlar. Şehrin pek çok yerinde isimlerinin geçtiğini veya bu kişilerin çalışanlarının dolaplar çevirdiğine tanık olabilirsiniz. Size hedefiniz hakkında değerli bilgiler veren bu görevleri mümkün olduğunca tamamlamaya çalışın. Çoğu zaman suikast planlarınızdaki gediği aldığınız bu değerli bilgiler dolduruyor.

Merdivenin keşfine kadar evine girmek isteyen insanoğlu ne büyük zorluklar çekti bilemezsiniz.

ÇOK KOMİK BİR ŞEKİLDE BİR İKİ TANE "TÜRK TAPINAK ŞÖVALYESİNE" DENK GELDİM

>> Yapay zekâ zaman zaman saçmalasa da değişkenlerin bu kadar çok olduğu bir oyuna göre oldukça başarılı bir şekilde işliyor. Suikast planlarımın bir tanesinde, çıktığım çatıda bir nöbetçinin olduğunu çok geç farkettim. Nöbetçi beni görüp okunu hazırlamasına rağmen, ben daha hızlıydım ve fırlattığım küçük hançerlerden bir tanesi ile onu indirmeyi başardım. Ancak işler hayatımda hemen hemen her şeyde olduğu gibi planladığım gibi gitmedi ve dengesi bozulan koruma, çatıdan aşağıya düştü. Aşağıdan gelen çığlıklar üzerine arkama bakmadan bölgeyi terk ettim. Ama 5-10 dakika geçip de geri dönünce özene bezene hazırladığım suikast planlarının suya düştüğünü farkettim. Çünkü bütün korumalar çatıdaki arkadaşlarının "şüpheli" ölümünü araştırıyordu.

Biliyorsunuz Osmanlı zamanında Şam bir dönem Türklerin elindeydi. Assassin's Creed'in de en önemli kentlerinden olan Şam'da Türkçe konuşulduğunu duymak bu yüzden sizi şaşırtmayacaktır. Özellikle şehirdeki nöbetçiler günümüz Türkçe'sini oldukça yaygın olarak kullanıyorlar (hatta çok komik bir şekilde 1-2 tane **Türk Tapınak Şövalyesi'**ne de denk geldim). *"Eninde sonunda geri geleceksin!", "Gel buraya!", "Benden kaçamazsın!"* gibi sözleri duyunca yabancı memlekette dost bulmuş gibi atlamak pek iyi sonuç vermiyor ama... Tamam Türkçe konuşuyorlar ama "vaaay toprağam!" diye kucak açarsanız, acımadan oturtuyorlar adamı yere.

Assassin's Creed son derece başarılı bir oyun olmasına rağmen, daha önce denenmemiş bir oynanış stili yaratmaya çalışmanın sancılarını çekiyor. Karşınızda bu kadar büyük bir şehir varken mekaniklerin zaman zaman kendini tekrar etmesi ve konunun olması gerekenden çok daha yavaş işlemesi oyunun en büyük eksisi. Her şeyi bir yana bırakırsak, koca bir şehri tek başına ele geçirebilecek yetenekteki Altair gibi bir kılıç ustasının neden kaçmak zorunda olduğu hâlâ kafamda büyük bir soru işareti olarak duruyor.

"...Kapıları boşverdim. Bu ziyafet sofrasını terk etmeden önce kılıcımın da susuzluğunu gidermek şart oldu."



> **Yapım:** Ubisoft Montreal > **Dağıtım:** Tiglon > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 17+
> **Web Sitesi:** www.ubisoft.com

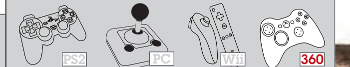
SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Muhteşem hikayesi için bile oynanabilecek bir oyun, bir de üstüne bu kadar üstün oynanış dinamikleri içeriyor. Müthiş!

8.6

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



THE SIMPSONS™



"DUR YARATIK, BENİ YEME! KARIM VE ÇOCUKLARIM VAR, ONLARI YE!" – MEGAEMİN

Yirminci yaşına basan ve dört yüzden fazla bölümü yayımlanmış olan The Simpsons, 23 Emmy ve 24 Annie ödülü kazanmış yazar çizer kadrosuyla dünyanın en uzun süredir yayımlanan çizgi filmi. Yakın zamanda bir de sinema filmi yapılan serinin Hollywood'daki ünlüler kaldırımında kendisine ait bir yıldızı bile var.

Filminin ardından bu kez de konsollarımızda bir yolculuğa çıkmak istemiş ünlü aile. Aranızda yaşayan bir çizgi filmi yönetmek ve aileye eşlik etmek isteyen varsa buyurun beraber rengarenk ve capcanlı Springfield'a girelim, Homer, Bart, Lisa, Marge ve Maggie Simpson'ı kontrol ederek uğraşacak bir şeyler bulalım. Hiçbir şey bulamazsak dünyayı kurtarırız.

Oyun, seriye mümkün olduğunca sadık kalınarak hazırlanmış. Video oyunları sektörü, pop kültür ve güncel olaylarla kafa bulan oyundaki hikayeyi, diyalogları ve akıl dolu esprileri serinin gerçek yazarları hazırlamış, seslendirmeler ise yine gerçek sahipleri tarafından yapılmış. Oyun boyunca Springfield'da yüz eski, elli de yeni karakterle karşılaşıyoruz.

ÇİKOLATA AROMALI RÜYALAR

Oyun komik, sizi gülümsetmekten öte güldürüyor. Hikâye, yediği çikolatayı ağzına yüzüne bulaştırmış olan Homer'ın televizyon başında uyuklamasıyla başlıyor. Rüyasında çikolata ve şekerlemeden bir dünyada **beyaz çikolatadan tavşanı** takip eden Homer'ı yönlendiriyoruz. Önüne gelen her şeyi yiyerek ilerleyen Homer, sonunda rüyasını ve bölümü dev bir katlı pastanın içerisinde bitiriyor.



Bartman, oyunun popüler karakterlere göndermelerinden sadece biri



Ne iyi? Ne Kötü?
+ İstediğiniz anda ikinci kişi yardıma gelebiliyor
+ Orijinal ses ve replikler

- Kamerada biraz sorun var
- Keşke oynanış daha uzun olsa

Ardından Bart'ı yönetiyorsunuz ama kim olarak bilin bakalım? Bartman! Evet, böyle çok komik göndermeler var oyunda. Bölümler ve karakterler oyun ve filmlerden ünlü isimlerle dalga geçecek şekilde tasarlanmış: Neverquest ve Medal of Homer adlı bölümler var mesela. Evet bildiniz, Everquest ve Medal of Honor'la dalga geçiliyor bunlarda.

Macera aile boyu olunca özel güçler de tüm aile bireylerine dağılıyor. Homer yumruk atabiliyor, havada iki kez zıplayabiliyor, dev bir bowling topuna dönüşebiliyor ve geğirerek oldukça kalabalık bir düşman topluluğunu anında öldürebiliyor. Bartman birçok yere tırmanabiliyor, pelerini sayesinde havada süzülebiliyor, kanca ve sapanını kullanabiliyor. Hatta sonraları Robo-Bart'a dönüşüyor. Lisa bulmacaları kolaylıkla çözebiliyor, meditasyon yaparak eşyaları hareket ettiriyor ve bir Jedi gibi düşmanlarına uzaktan zarar verebiliyor. Marge ise bir komutan gibi etrafındakileri yönetiyor (anne ne de olsa). Tabi aile bireylerini ve bu güçlerden bazılarını oyunda ilerledikçe açıyorsunuz.

KAPAK KOLLEKSİYONU

Oyun boyunca birçok bulmacayı çözmeniz gerekiyor. Bunların büyük bir kısmı da tek başına yapılamıyor. Bu noktada iki karakter arasında geçiş yaparak oynayabileceğiniz gibi, ikinci bir kişi istendiği anda oyuna dahil olup size yardımcı olabiliyor (ve istediği anda da oyunu terk edebiliyor). Çok cici bir özellik. Yine oyun boyunca bir çok ıvır zıvır topluyorsunuz etraftan ve bunlar size yeni kostümler veya güçler olarak geri dönebiliyor. Ama toplanan nesneler karakterlere özel. Mesela Homer sadece bira şişe kapaklarını biriktirirken, Marge market kuponlarını topluyor.


Yunuslarla dans... Hemi de caz eşliğinde.

Maalesef oyun dünyasında her şey mükemmel olamıyor, bu kez de teknik sorunlar yakamızı bırakmıyor. Kamera sorunları bitmiyor; duvarlara giriyor, yanlış açıları gösterebiliyor ve otomatik sıfırlama bile işe yaramayabiliyor. Kamera için yardırmanızın yanı sıra sıçramalarda ve tutunmalarda da sorunlarımız var.
Her güzel şey gibi bu keyifli oyun da sekiz saatin sonunda bitiyor ve yeniden oynamak için önemli bir şey vaat etmiyor. Ancak bir kerecik olsun sizi güldüreceği kesin. Bunun için bile oynamaya değer.

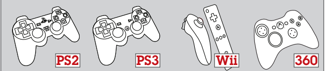
SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Akıl dolu ince espriler ve o sevdiğimiz Simpsons karakterleri ile yapılabilecek en güzel oyunlardan bir tanesi.

7.4



> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** EA Games > **Türkiye dağıtımcısı:** Aral İthalat (100 YTL) > **Yaş sınırı:** 12 > **Dual Shock:** Yok
60 Hz modu: Yok > **Hoparlör desteği:** Stereo > **Zorluk:** Normal > **İngilizce gereksinimi:** Az > **Multiplayer:** Var > **Web:** www.ea.com/simpsons

GUITAR HERO 3 LEGENDS OF ROCK

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Tatminkar şarkı listesi
+ Yeni modlar

- Çok zor olması
- Online versiyonunun bulunmaması
- Bazen tepkime süresinin kaybolması

"EVİNDE GİTARIN VAR MI?... GİDELİM ÖYLEYSE!" -VOLKAN TURAN

Hüzünlü bir gündü. Mevsim de muhteşemlen sonbahardı. Şu anda hatırlayamadığım ya da itinayla unutmak istediğim bir olay sonrası 'ne dinlesem de ruhumu komaya soksam' diye geziniyordum evde. E baktım fazla alternatifim yok, açtım Anathema'dan Alternatif 4'u, Eternity'yi. Gelsin Angelica'lar, gitsin Lost Control'ler...

Bir anda yanlış tuşa basma efekti "gıcjjırtt" ile kendime geliyorum. Duncan (Patterson) aradaki farkı epey açmış. Hain adam! Ben onun yazdığı parçaları hayal ederken o son sürat beni yenmek için uğraşıyor!

EN İYİ PLAYLIST

İnsan hayran olduğu melodileri, şarkıları yazan biriyle gitar oyunu oynayınca pek normal davranamıyor haliyle. Bir kere ne soracağınızı bilemiyorsunuz. Duncan'a, Welcome to the Jungle'ın bass notalarını çalarken soruyorum "*Nasıl buldun bu yeni Guitar Hero'yu?*" diye, "Nefis olmuş, çok eğlenceli" diyor. Tabii beni durmadan yendiğini ekleyeyim, yoksa eğlenceli diyeceğini sanmazdım! Ama GH3 gerçekten eğlencesine eğlence katmış bu üçüncü oyunda. Öncelikle müthiş bir şarkı listesine sahip. Kesinlikle Encore'dan ve ikinci oyundan daha iyi bir liste bu. Oyuna yabancı da olsanız, kafanızın üstünde **Gitar Kahramanı** etiketiyle dolaşan bir usta da olsanız şarkı seçimlerinden memnun kalacaksınız. En basitinden, ilk oyun çıktığından beri kesilmeyen "Metallica parçası koyun, çocuğumu keserim" çığlıkları duyulmuş ve en baba parçalarından biri olan One, son parça olarak oyuna eklenmiş.

İlk iki oyunun yapımcısı Harmonix üçüncü oyunda gitarı Neversoft'a devretmiş ama yapı olarak oyunda pek bir değişiklik yok, farklılıklar detaylarda ortaya çıkıyor. Mesela GH2'ye zor diyenler GH3'te küçük dilini yutabilir çünkü oyunun zorluk seviyesi arttırılmış. Hızda bir değişim olmasa da **tuş dağılımı gerçekten dağılmış**. Zorlu arpejler sizleri bekliyor. Pull off'ları ve hammer on'ları adınız gibi bilmeniz gerekiyor. Expert seviyesiyse ayrı bir olay zaten. Sanmıyorum ki bir insan evladı tüm şarkıları yüzde 100 başarıyla bitirsin (bonuslardan DragonForce'un parçası mesela, gerçeğinden bir 10 kat daha zor).

BAŞI KEL PS2

Oyunun PS2 versiyonunda ne yazık ki online özelliği bulunmuyor. Bu da bizi ilk önce yapay zekâya sonra da parmakları sağlam bir arkadaşımızın ocağına düşürüyor. Dilerseniz arkadaşınızla birlikte kariyer modunu oynayabilirsiniz. Çok keyifli olduğunu söyleyemem ama yeni eklenen modlardan Battle, gerçekten ilginç ve güzel olmuş. Karşılıklı mücadele ederken, parçaların çeşitli yerlerinde özel 'güçler' diyebileceğimiz özellikler alıyorsunuz. En fazla üç tane stoklayabileceğiniz bu güçlerden toplam dokuz tane var. Bunlardan biri gitarın bir tuşunu dikiyor ve sizi sürekli o tuşa basmaya zorluyor. Bir diğeri tuşları görünmez yaparken bir başkası da yerlerini değiştiriyor... Kariyer modunda bu Battle'ları geçmeniz şart koşulmuş (Tom Morella, Slash ve Lou the Devil boss olarak karşınıza çıkıyor), yani kaçarınız yok. Yapay zekânın kolay lokma olması tadınızı kaçırabilir ama arkadaşlarla oynarken bu mod gerçekten zevkli oluyor. Bir yandan sevdiğiniz bir parçayı oynayıp diğer yandan tuzaklar kurmak, gerçekten burnu havada bir rock yıldızı gibi hissetmenizi sağlıyor (bildiğiniz gibi bütün burnu havada rock yıldızları bir yandan gitar çalarken bir yandan tuzak kurar).

Sonuç itibariyle karşımızda onca ay beklediğimize değen bir oyun bulunuyor. Oyuna mükemmel dememi engelleyen sorunların tamamı platformun PS2 olmasından kaynaklanıyor. Bu oyunu oynayacaksanız, kendinize bir iyilik yapın ve "mutlaka" gitarıyla birlikte alın. Göreceksiniz ki ruhunuzu kanser eden parçalar bir anda adrenalin kaynağına dönüşecekler.

HALA İNANAMASAM DA, ANATHEMA BİZİM EVE GELDİ!

1- Anathema Türkiye turnesine gelir gelmez Berkant'ı yanlarına yollamayı başardık. Berkant tüm grubu havaalanına sürükleyerek taşımadan birkaç saat önce sordu "Grup dağılıyormuş, bırakacakmışsınız bu işleri" diye. "Yok öyle bir durum, bizler kardeşiz onun ötesinde çok iyi dostlarız. This is bullshit!" diyerekten konuyu kapamışlar.

2- Anlaşıldığı gibi burası evim. Duncan da misafirimiz (Oyungezer okurlarına bol bol selamı var). Soruyorum kendisine "GH'de hangi parçanı görmek isterdin?" diye. Hiç düşünmeden "Angelica" diyor. Dedim "oldu, bir neslin daha geleceğini karart!" Güldü haliyle.


1 2

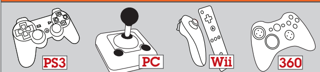
SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Oyuna yeni başlayanlar için GH3 zor bir seçim olacaktır; hikâyeyi anlamak için ilk Guitar Hero ile başlayın!

8.4



> **Yapım:** Harmonix > **Dağıtıcı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** http://www.guitarhero.com

CRASH OF THE TITANS

TİTAN ZİNCİRİ KIRILMAMIŞ MIYDI? -VOLKAN TURAN

Playstation'ı ilk kez gördüğüm günü hatırlıyorum. Mahalledeki Sony dükkanındaydı. Demo olarak *Crash Bandicoot* gösteriliyordu. Ekranda bir şenlik, bir şenlik... Haliyle bu Tazmanya Canavarı kılıklı karakter ilk PS1 oyunlarımdan biri olmuştu. Naughty Dog, o günlerde **Crash** karakterini gerçekten çok seviyordu. Platform türüne yeni öğeler eklemeyi başaran Crash'ı bizler de çok sevmiştik... Ama PS2'de işler eski zamanlardaki gibi gitmedi. Crash'in pabucu, platform türüne yeni kardeşler geldikçe hep dama atıldı.

CANAVAR ÇALAN CRASH

Crash of the Titans çıktı çıkmasına ama belli ki batan geminin son mallarından biri olabilsin diye fazla aceleye getirilmiş. Crash hala bildiğimiz Crash, konu bildiğimiz konu, çevre bildimiz... Neyse, anladınız siz onu!

Kız kardeşini kurtarmak için yollara düşen Crash'ın bu oyunda yapabildiği en eğlenceli şey patakladığı yaratıkların ensesine binmek, onları kontrol etmek ve diğer canavarlara ulaşmak. Bu canavarların birbirinden farklı yetenekleri olduğundan bazı bulmacalar için doğru canavarın ense köküne oturmanız gerekiyor. Biriyle kayaları kırıyor, diğeriyle uzaktaki hedeflere nişan alabiliyor, bir diğeriyle de yakın dövüşte sağlam dövüşebiliyorsunuz. Dövüşler eğlenceli mi peki? Pek sayılmaz, aslında PlayStation 2'de *Jak* ve *Ratchet* serilerini oynamamış olanları eğlendirebilir ama bu da düşük bir ihtimal.

Diyelim ufak kardeşiniz "Bananeeü, ben de oyniycieemmm!" diye cadılık yapıyor. Korkmayın, dövmeyin çocuğu; oyunu Co-Op olarak da oynayabilirsiniz. Siz önde, o sırtınızda mücadeleyi sürdürebilir ve bir başka platformda, bir başka Crash oyununu oynamak için yeni limanlara... Boşverin! Uzak durmanızda fayda var Crash of the Titans'tan kısacası.

Canavarları ilk başlarda kontrol etmek eğlendirse de kısa sürede gazı kaçıyor.

> **Yapım:** Radical Ent. > **Dağıtım:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 7+


Canavarları ilk başlarda kontrol etmek eğlendirse de kısa sürede gazı kaçıyor.


İlk önce platform türünü, sonra Crash'i sevmelisiniz. Biraz da sabra ihtiyacınız var tabii.

6.2



Dövüşler karışık değil ve çok zamanınızı almıyor. Dövüşmek de bu yüzden ilerleyen saatlerde pek canınızı sıkmıyor.



Bol diyaloglu, bol hayalgücüne sahip ve bol personalı çok az oyun var hayatta. Hemen üstüne çullanın!

8.1

SHIN MEGAMI TENSEI PERSONA 3

MATRIX'İN DARK CITY'Sİ -VOLKAN TURAN

Gece gündüz anime izleyen, Japonya'dan çıkan her RYO'yu oynayan, bu oyunlarda yer alan her satırı anlamak için gözlerini çizgi haline sokan, her büyüyü, görevi, eşyayı toplayacağım derken kanser olan biri değilim (eheh ters köşe :). Bunu gurur duyduğum için değil, bir gerçeğe dikkat çekmek için yazıyorum. Çünkü Shin Megami oyunları bu ilgisiz halimle beni bile kendisine hayran bırakabiliyor. Tespihteki taneleri gibi birbirine benzeyen rol yapma oyunları arasında ilgi çekici olmak bile büyük bir başarı aslında.

PERSONA BİR BAYAN ADI DEĞİLDİR!

Persona 3'ü serinin diğer oyunlarından ayıran ilk özelliği, gündüz-gece döngüsüne sahip oluşu. Oyunda yapabildikleriniz bu zaman dilimlerine göre değişiyor. Gündüzleri genelde okulda oluyorsunuz (oyunda bile ya). Ders çalışabilir, yeni arkadaşlar edinebilir, tartışabilir, kız arkadaş edinebilir, kısacası sosyal biri olabilirsiniz. Açıkçası bu kısımları oyunun ilerleyen saatlerinde sıkmaya başlıyor çünkü iletişimde olduğunuz kişi sayısı beş, bilemedin altı olunca zaman geçmek bilmiyor.

Geceleriyse tahmin ettiğiniz gibi **'şov zamanı'**. *Dark City*'yi izleyenlere tıpkı o atmosferi anımsatan bir dünyaya bürünüyor Tokyo. Persona güçlerinizi bol bol kullanıyorsunuz. Neyse ki gündüz zamanı başarılı ilişkilerden elde edeceğiniz özellikleri geceleri kullanabiliyor, hatta bunlarla daha güzel Persona güçlerine sahip olabiliyorsunuz.

Dövüşlerse türünün diğer örnekleriyle aynı; sıra tabanlı. Kontroller pratik. Partinizi yönetme şansına sahipsiz ama laftan anladıkları pek söylenemez. Yapay zeka vasat üstü. Onlara güvenerek dövüşmeyin ama serbest takılabiliyorlar.

Birçok ufak detaya sahip Persona 3, bir haftanızı dolduracak kadar geniş ve uzun bir oyun. Anime sevmeyenleri beni bile kendisine bağladı, siz, siz ve siz animeseven kişilere ne hallere sokar merak ediyorum.

> **Yapım:** Atlus > **Dağıtım:** Atlus > **Yaş Sınırı:** 17+

SUPER MARIO GALAXY

"TÜRKLERLE İTALYANLAR DA BİRBİRİNE NE KADAR BENZİYOR" MU DİYORDUNUZ? BİR DAHA DÜŞÜNÜN!

MERT HAKKI BİNGÖL

Ömrümü yedin Mario Efendi. Evet sana diyorum kırmızı şapkalı, mavi üniformalı, tamircilik dışında her bir halta bulaşan musluk tamircisi Mario Efendi! Senin yüzünden yine telefonlara çıkmaz oldum, evden dışarı adım atmamak için türlü mazeretler uydurur hale geldim. Bir insanın başı bir hafta boyunca sürekli ağrır mı Mario Efendi, söyle bana? İnsanın arkadaşı, eşi dostu, çevresi artık bu bahaneleri yutar mı? Yutmadılar, yutmuyorlar. Sonra duydular ki yeni bir Mario oyunu çıkmış piyasaya, Mert Efendi o yüzden ortalıkta yok, belli ki bir süre daha da olmayacak. Doğrusunu yaptılar ve beni kendi halime bıraktılar. Seninle galaksiler arası maceram bitmeden kalkar mıyım koltuğumdan? Hm? Kalkar mıyım?

Tamam, tamam, sakinleştim. Ehem. Heyecanımı mazur görün. Aylardır yollarını gözlediğim Super Mario Galaxy sonunda çıkmışken, benim bu yazıyı sakin sakin yazmamı beklemeyin. Nintendo'nun kalitesini, yaratıcılığını, sevimliliğini ve en önemlisi vizyonunu çok güzel bir şekilde yansıttığına inandığım Super Mario Galaxy, hiç şüphe yok ki bu ayın en önemli oyunlarından biri. Sizleri "sene 2008 olacak, sen hala Mario diyorsun" demeden ben hemen bir sandalye çekip yanıma alayım. Gelin, oturun bir şöyle, alın şu Wii kumandasını elinize; eğer beş dakika içinde yüzünüzde tebessümler oluşmaya başlamazsa ben de her şeyi bırakıyorum, dağa çıkıp keçi beslemeye başlıyorum, söz.

Super Mario Galaxy diskini Wii'ye takıp Disc Channel'a girdiğimizde Mario'ya sesini veren Charles Martinet'in "Suppppper Marioooo Galaxyyyy" şeklindeki gaz verici seslenişini duyuyoruz (Biz gaza gelmedik Mert? Neler oluyor? -*Serpil*). Menüden kayıt dosyamızı yaratıp oyuna başladığımızda da kendimizi (neyse ki) kısa bir giriş bölümünün içinde buluveriyoruz. Mantar Krallığı (Mushroom Kingdom) yine lâle devrini yaşamakta, **davullar vurulmakta, sazlar çalınmaktadır.** Prenses Peach'in düzenlemekte olduğu geleneksel festivalin sarhoşluğunda Toad'lar şarkılar türküler eşliğinde halay çekmektedir. Tam bu sırada gökyüzünde Mario'nun ezeli rakibi, Prenses Peach'in Nuri Alço'su Bowser belirir. Prensesi 20 senedir mütemadiyen kaçırmakta olan Bowser'ın yine şeytani planları vardır. Daha önce türlü çakallıklarla amacına ulaşan Bowser, bu sefer işi abartmakta, prensesin bulunduğu şatoyu kökten sökerek "evrenin merkezi"ne taşımaktadır. Bu noktada Peach'e "Eh be Peach, Mario senin için şöyle bir şey yapar mıydı? Seveni bil" diye nasihat vermek geçti içimden ama heyhat, önce onu kaçırıldığı yerden bir kurtarmak gerekecekti belli ki.

BU TAM MARIO'YA GÖRE BİR İŞ

Bir kere Sezar'ın hakkı Sezar'a; Super Mario Galaxy, Wii'de bugüne kadar çıkmış en iyi grafikli oyun. Daha oyunun başındayken gördüğümüz su ve dalga efektleri, patlamalar; inanılmaz canlı, renkli çevre ve karakter tasarımları, yansımalar, her şey çok çok güzel. Oyunu 480p'de (progressive scan) oynamak ise apayrı bir zevk.

Ana üssünüz, **"Galaksi Gözlemevi"** gibi bir yer. Bu yerin sahibi, feci şekilde Peach'i andıran, çevredeki ultra-süper şirinlikteki yıldızların "Mama" diye çağırdığı Rosalina isminde bir hatun kişi. Bizi buraya Rosalina getiriyor ve evrenin dört bir yanına ulaşabileceğimiz odaları hizmetimize sunuyor. Tabii önceleri bu odaların hepsi ulaşılabilir halde değil. Yeterli sayıda yıldız toplayıp, boss'ları yenip bu odaları yavaş yavaş açıyor, zamanla deli gibi genişleyen bir evrene sahip oluyoruz. "Deli gibi genişleyen" diyorum çünkü oyunda kırktan fazla ve birbirinden çok farklı yapıda galaksi ile bu galaksilerin her birinin altında da üç-beş gezegen bulunuyor. Dolayısıyla platform severleri saatlerce ekran başına kilitleyecek, çok geniş bir oyun var karşımızda. Her gezegenin sonunda ödül olarak bir yıldız var ve bizden beklenen, bu yıdızları kapıp Rosalina'ya geri getirmek.



Oyundaki patlama, yansıma, parlama efektleri çok başarılı. Ayrıca bugüne kadar modellenmiş en ayrıntılı Mario karakterini izlemekteyiz.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Özgün ve çok eğlenceli kontrol sistemi + Harika grafikler, orkestral müzikler + Yepyeni nesil bir Mario!

- Karakter seslendirmeleri yok. - Hadi Mario tamam da en azından yan karakterler için seslendirme iyi olurdu.



Tırtıllar asla asla, asla kahverengi bot giymez.

SUPER MARIO 64

Mario'nun üçüncü boyuta taşındığı ilk oyun olan Super Mario 64'ü de Wii'de oynama şansınız olduğunu biliyor muydunuz? Bir Nintendo64 klasiği ve video oyun dünyası için çok çok önemli bir yeri olan Mario64'ü Wii'nizle WiiShop'a bağlanıp Virtual Console üzerinden 1000 Wii puanı (10 Euro) karşılığında indirebilirsiniz. Super Mario Galaxy'yi zevkle oynadıysanız, Super Mario 64'ten de aynı zevki alacağınızı garanti ederim.





"Mariooo! Lel lel lel!"
"Evladım ayıp değil mi büyüğüne? Aaaa!"



"EH BE PEACH! MARIO SENİN İÇİN BÖYLE BİR ŞÖYLE BİR GÜZELLİK YAPAR MIYDI? SEVENİ BİL!" DİYE NASİHAT VERMEK GEÇTİ İÇİMDEN AMA HEYHAT...

Oyunu bitirmek için 60 yıldız toplamak yeterli, ama gerçek bir Mario'cu asla oyunu bitirmeye çalışmaz değil mi? Hatta oyunun bitmemesi için elinden geleni yapar. Bunu çok iyi bilen Nintendo da her Mario oyununda yaptığı gibi Super Mario Galaxy'ye de birçok sürpriz sıkıştırmış ve toplam yıldız sayısını 120'ye çıkarmış. Şimdiden söyleyeyim, oyunu bitirmek oldukça kolay 120 tane yıldızı bulup çıkarmak hakikaten pek de kolay bir iş değil. Bazı gezegenleri ve boss savaşlarını tereyağından kıl çeker gibi geçebiliyorsunuz. Ama bugüne kadar bütün Mario oyunlarında böyle değil miydi zaten? İnsan Mario oyununda sinir stres yapmadan, eğlene eğlene oyunun sonunu rahatlıkla getirebilmelidir. Ama "yok efendim **ben gerim gerim gerilecem**" diyenlere de "buyurun, 120 yıldızı da toplayın o zaman" kapısı her zaman açık.

Super Mario Galaxy gibi bir Wii oyunundan bahsediyorsak, kontrollere değinmeden geçmek toplumsal kaos sebebidir, sakıncalıdır. Yukarıda belirtmiştim, "Super Mario Galaxy bugüne kadar Wii'ye çıkan en iyi grafikli oyun" diye. Aynı şeyi kontroller için de söyleyebilirim: "Super Mario Galaxy, bugüne kadar Wii'ye çıkmış en iyi kontrollere sahip oyun.... lardan biri (*Metroid Prime 3'ün* hakkını yiyemeyiz)." Wii'ye daha önce çıkan platform ya da bulmaca/platform oyunlarında genellikle Wii kumandasının aşırı derecede kullanılmaya çalışılması sorunu vardı. Yani oyunu yaratan ekip kendini kumandanın büyüsüne o kadar kaptırmıştı ki gereksiz kumanda hareketleri, zorlama hareketler ile oyuna hakimiyet tam bir işkence haline gelebiliyordu. Üstelik kumandayı sonuna kadar kullanmaya çalışan ekip aynı beyin gücünü oyunun geri kalan kısmı için harcamıyor, ortaya kötü kontrol sisteminin yanında sığ senaryolu ve/veya kötü grafikli ürünler çıkıyordu. İşte Nintendo bu noktada Super Mario Galaxy ile "**Wii Kumandasının Etkin Biçimde Kullanımı 101**" isimli dersi veriyor oyun yapımcılarına ve diyor ki "Abartmayın arkadaşlar, her şey tadında güzel".

Oyunda nunçakuyu klasik analog kumanda olarak, Mario'yu sağa sola koşturmakta kullanıyoruz. Mario'nun poposunu kaldıra kaldıra koşması, ani dönüşlerde, tepelere tırmanışlarda, şurada, burada verdiği tepkiler her zamanki gibi çok şirin ve keyif verici. Wiimote'u ise öncelikle ekranda dağılan yıldız parçalarını toplamakta kullanıyoruz. Şöyle ki; kayan yıldızlar gezegenlere çarptığında minik yıldız parçalarına ayrılıyor ve biz de ortalığa saçılan bu parçaları Wiimote'u ekrana doğrultarak tek tek topluyoruz. Daha sonra bu yıldızlar bize yeni gezegenler olarak geri dönüyor. Mario'nun ünlü "kendi etrafında dönme" hareketini bilmeyen yoktur herhalde. Wii'de bu hareketi kumandayı sağa ya da sola hafifçe sallayarak yapıyoruz. Hızlıca dönen Mario, etrafındaki yaratıkları öldürebiliyor ya da en azından sersemletebiliyor; bize de sersemleyen yaratığın üstüne zıplamak kalıyor. Bu kumanda hareketi gerçekten çok işe yarıyor. Çünkü panik halindeyken insan hangi tuşa basacağını rahatlıkla şaşırabilir ancak aynı kişi (bkz. ben) tehlike anında zaten içgüdüsel olarak kumandayı sağa sola hafifçe (tabii tabii... hafifçe) savurduğundan zor durumlardan bazen kolaylıkla sıyrılmayı başarabiliyoruz.

Bunun yanında oyunun içine serpiştirilmiş çok çeşitli mini oyunlarda da Wiimote'u değişik şekillerde tutarak farklı tecrübeler yaşayabiliyoruz. Örneğin üzerinde durarak dev bir topu yönettiğimiz bir mini oyunda kumandayı aynı bir joystick gibi dik tutuyoruz. Bu durumda kumandayı ileri eğmek hızlanma, geri eğmek yavaşlama anlamına geliyor. Sağa sola bükerek de dönme işlemini gerçekleştiriyoruz.

Super Mario Galaxy için seneler önce Nintendo64'te çıkan *Mario64'ün* varisi deniyor; bence de bu tahtı sonuna kadar hak eden bir oyun. Mario64 nasıl ki üç boyutlu ilk Mario olarak tüm 3D platform oyunları için standartları belirlemişse, bugün de Super Mario Galaxy yeni nesil kontrollerin nasıl olması gerektiği konusunda temelleri çiziyor, video oyunların klişelikten kurtulması için gereken sihri gösteriyor. Ve bence hepsinden önemlisi Mario markasının hala video oyun sektörüne damgasını vurabileceğini gösteriyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Mario geri döndü! Fazla söze gerek var mı? (Son karar kutusu yazmaktan kaçmanın yolları No.1) Wii için olmazsa olmazlardan birisi.

9.4



> **Yapım:** Nintendo > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (119 YTL) > **Yaş Sınırı:** 3+

METROID PRIME 3 CORRUPTION

BİR KEZ OLSUN ISKALA BE SAMUS, SADECE BİR KEZ... -MERT HAKKI BİNGÖL



Tüm yazıyı yaz. En son cümleye [Ctrl+X] yap. En başa git, [Ctrl+V]: "Eğer bir Wii sahibiyseniz, oyun zevkiniz ne olursa olsun, hâlâ Metroid Prime 3 edinmemişseniz çok büyük yanlış yapmaktasınız! Çünkü karşımızda, **hiç abartısız bir başyapıt** duruyor." İyi etmedim belki ama en son söylenecek sözü, en baştan söylemek zorundaydım...

Metroid serisi aslında ucu taa 80'lere, NES dönemine dayanan, aynı Mario gibi, Zelda gibi, Pokemon gibi bir Nintendo markası. O dönemde pek ilgi görmeyen Metroid oyunları ilk çıkışını Super Nintendo konsolundaki Super Metroid ile yapmıştı. Dönemine göre mükemmel grafiklere sahip olan oyun, harika bölüm tasarımları ve boss savaşlarıyla ilgi odağı olmuştu. Bu gazla ivmelenen Metroid serisi, özellikle Gameboy Advance'teki muhteşem iki oyunla ününü perçinlemiş ve adını en iyi 2D platform-arcade oyunları arasına yazdırmıştı. Ta ki 2001'deki Nintendo bombasına kadar.

2001'de E3'ten bir süre önce Nintendo, Metroid'i üç boyuta taşımaya karar verdiğini açıklamış, aynı yıl E3'te de ilk ekran görüntülerini yayınlamıştı. Yayınlamıştı yayınlanmasına da Metroid hayranları şoktaydı; oyun resmen FPS olmuştu! Metroid'in bu yeni serisinin adı Metroid Prime olmuş ve serinin ilk oyunu da uzun bir geliştirme sürecinin ardından aynı isimle Gamecube'e 17 Kasım 2002'de çıkıvermişti. Peki ya sonuç? Sonuç mükemmeldi. Retro Studios muhteşem bir iş başarmış, FPS Metroid'in içine platformlar serpiştirmiş, sayısız bulmacalar koymuş, aksiyonu hiç düşürmemiş, bir de üstüne kusursuz grafik ve müzikleri de eklemiş, sonuçta ortaya bir başyapıt çıkarmıştı. İlk oyunun başarısı ikinci oyun Metroid Prime 2: Echoes'da da devam etti.



Otomatik nişan alma özelliği Metroid Prime'ın can simidi. Kullanın onu!

SAMUS YENİDEN SAHNEDE

Sene 2007. Aradan geçen beş seneye iki kusursuz Metroid oyunu sığdıran Retro, üçüncü ve son bombasını Wii'de patlattı ve ortaya, birazdan beraber inceleyeceğimiz Metroid Prime 3: Corruption çıktı.

Yeni oyunumuzda da her Metroid'de olduğu gibi kelle avcısı, güzeller güzeli Samus Aran'ı kontrol ediyoruz. Her Nintendo "geek"inin rüyalarını süsleyen bu alımlı "kelle avcısı" ablamız Metroid Prime 3'te de Chozo yapımı Power Suit'i ile bizleri bekliyor. Oyunun türü her ne kadar FPS olarak lanse edilse de bambaşka oynanış tarzı ile Metroid Prime 3 bize çok farklı bir tecrübe sunuyor. Şimdi diyeceksiniz ki " Mert efendi, bırak şimdi bu cafcaflı lafları, devrimsel kontrol filanı. Çok duyduk bunları biz. Ekrana doğrultuyorsun Wiimote'u, ateş ediyorsun işte, sonra da utanmadan buna devrimsel filan diyorsun değil mi?" Doğru, siz de haklısınız ama bir yere kadar... Evet, ekrana Wiimote'u doğrultarak ateş ediyorsunuz. Üstelik bu ateş etme sistemi Wii'ye gelen diğer FPS oyunlarında da vardı, ancak hiçbirinde MP3'teki (çok kafa karıştıracak bu kısaltma :) – Sinan) rahatlığı görememiştim ben. Bir kere, daha oyun açılır açılmaz, ana menüden itibaren farkı hissetmeye başlıyorsunuz. İmleç ekranda bir değişik hareket ediyor (hayırdır inşallah), sanki ekranın ortasında bir ağırlık merkezi var ve bu ağırlık merkezi imlecin sağa sola dengesizce kaçmasına engel oluyor gibi. Ya da başka bir şekilde şöyle ifade edeyim; imlecin sanki kendi ağırlığı var da, bizim kontrolsüzce sağa sola kaçmamıza engel oluyor gibi. Böylece daha önce Wii'de hiçbir FPS oyununda tecrübe etmediğimiz bir kumanda hâkimiyeti daha oyun başlamadan, kendini belli ediyor (ah Red Steel ah, nasıl da kandırdın beni? – Sinan). Ana menüde birkaç basit ayar yapıyor, kayıt dosyamızı yaratıyor ve büyük bir heyecanla cup diye oyunun içine dalıveriyoruz.

Wii'CİNİN GALAKSİ REHBERİ

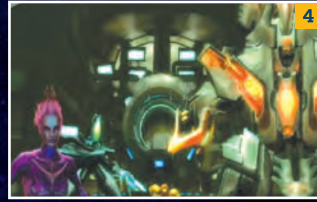
Dakika bir, gol iki: Metroid hayranlarının bile pek alışık olmadığı bir durumla karşı karşıyayız şimdi de; seslendirmeler. Oyundaki tüm konuşmalar hem teknik açıdan, hem de seslendirme kalitesi açısından çok üstün seviyede. Ayrıca yine diğer Metroid oyunlarından alışık olmadığımız kimi zaman "uzunca" süren ara videolar bizi hemencecik Samus'un "intergalaktik" dünyasının içine çekiveriyor. Diğer kelle avcılarıyla tanışıyor, uzay korsanlarının yediği naneleri izliyoruz. Hikâyeyi sızdırmadan anlatmaya çalışıyorum, zira **şuursuzca anlatmaya kıyamayacağım** hoş bir senaryosu var oyunun.

Senaryo demişken, Metroid Prime oyunlarının eşsiz güzellikteki "vizör" özelliğinden bahsetmek istiyorum. Güzel Samus'un son derece ileri teknoloji ile dona-









1- Geminizde aldığınız radyo frekanslarına girebiliyorsunuz.
2- Oyunda sıkça karşılaşılan klasik bir Wiimote kontrolü. Kumandayı sağa sola bükerek ve hatta ileri geri iterek bu kapağı açmamız gerekiyor.
3- Uzay korsanlarında bir değişiklik yok. Hala çirkinler.
4- Evrenin en karizmatik kelle avcıları. Hepsinin de kendine has yetenekleri var.

tılmış giysisinde çeşitli vizörler bulunuyor. Bu vizörlerin kimi zaman gece görüşü sağlamaya, kimi zaman uzay geminizi kontrol etmenize yarıyor. Bazen de benim en sevdiğim özellik olan tarama moduna geçerek etraftaki cisimleri tarıyor. Bu "scan visor" sayesinde hem karşınıza çıkan yaratıkları tarayıp onlar hakkında bilgi toplayabiliyor, hem çeşitli objeleri tarayarak ipuçları edinebiliyor, hem de bulunduğunuz gezegenlerdeki tablet gibi nesneleri tarayarak o gezegenin tarihi ve üzerinde yaşayan ırk hakkında bilgi toplayabiliyorsunuz. Bu özellik oyunun senaryosuna bambaşka bir derinlik kazandırıyor. Ayrıca taradığımız her nesneden puan kazanıyor, bu puanları ana menüde harcayarak çeşitli ekstraları açabiliyoruz.

En önemli noktaya geldik şimdi: Metroid Prime 3'ü hem diğer FPS oyunlarından keskin bir çizgiyle ayıran özellik hiç şüphe yok ki kontrolleri. Retro, Wiimote'un özelliklerini ne abartılı bir şekilde kullanmaya çalışıp da işi eline yüzüne bulaştırmış, ne de kontrolleri aşırı derecede basit tutmuş. Böylece biz de hem oturduğumuz yerden elleri kolları oynatarak maymunluk yapmak zorunda kalmadan, "delikanlı gibi", efendi adam gibi oyunumuzu oynayabiliyoruz. "Nasıl oluyor o iş?" diyenlere, anlatmaya çalışayım bakalım (nasıl yapacağım ben de bilmiyorum ama…)

Metroid Prime 3'te hem Wiimote'u hem de Nunchaku'yu (mınçıka mıydı yoksa? Nançakı?) kullanıyoruz. Analog kol ile Samus'u sağa sola adımlatıyor, ileri-geri hareket ettiriyoruz. Wiimote'u ise ateş etmekte, sola-sağa dönmekte ve çeşitli hareketleri taklit etmekte kullanıyoruz. İmleci ekranın soluna ve sağına doğru çekince Samus o yöne dönmeye başlıyor. İşte burada dahiyane bir kontrol fikri var. Yazının başlarında bahsettiğim o merkezkaç kuvveti sayesinde dönüşler çok kontrollü oluyor.

Bununla beraber, bilindiği üzere Wiimote bilek hareketlerimizi bile algılayabilen bir kumanda olduğundan, çeşitli bulmacaları da Wiimote'u bileğimizden bükerek ya da döndürerek çözmeye çalışıyoruz. Nonçakunun sadece analog kol özelliğinden bahsettim ama yine bilindiği üzere, mınçıkada da hareket algılama yeteneği var. Samus'un sol elinde de kanca gibi bir aksesuar var. Şimdi düşünün, karşınızda bir yaratık duruyor ve bu yaratığın bir elinde kalkan, diğer elinde ise silah var. Siz ateş ediyorsunuz ama yaratık, kalkanı önüne alarak saldırınızı engelliyor. Yapmanız gereken şu: Sol elinizdeki nançukayı hafifçe ileri doğru savuruyorsunuz, böylece kanca gidip yaratığın kalkanına takılıyor. Sonra nunçakuyu hafifçe geriye çekiyorsunuz ama gelmiyor, biraz daha hızlı çekiyorsunuz ama yaratık da bırakmıyor, karşı taraftan da o çekiyor. En sonunda nançukuyu hızlıca geriye doğru çekiyorsunuz ve yaratığın elindeki kalkanı söküp alıveriyorsunuz. Sonrası sağ elinize kalmış. Wiimote'u ekrana doğrultup zavallı yaratığı mermi manyağı yapıyorsunuz.

DEVRİMİN MANZARASI

Kusursuz bir oyun istiyorsak, olmazla olmazlardan biri sağlam grafikler ve etkileyici müziklerdir değil mi? Eh, Metroid Prime 3 de kusursuz bir oyun olduğuna göre grafiklerinin ne kadar kaliteli olduğunu ve hatta bazı sahnelerde tam bir görsel şölene dönüştüğünü anlatmama gerek yok sanırım. Oyunun kendine has artistik stiline hayran olmamak mümkün değil.

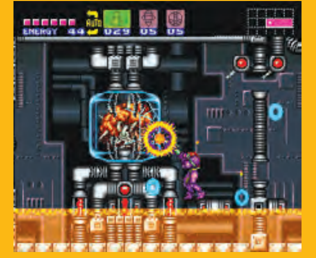
Metroid Prime 3 hakkında şu yazdıklarım buzdağının sadece görünen yüzü. Oyunun diskini Wii'ye takıp her biri birer tasarım harikası olan bölümlerini biraz oynadıktan sonra keşfedeceğiniz ince ayrıntılardan alacağınız zevki size burada anlatmam imkansız. Eğer bir Wii'niz varsa, yapmanız gereken ilk iş Metroid Prime 3'ü edinmek. Eğer hala bir Wii'niz yoksa da sanırım almak için MP3'ten daha geçerli bir nedeniniz olamaz.

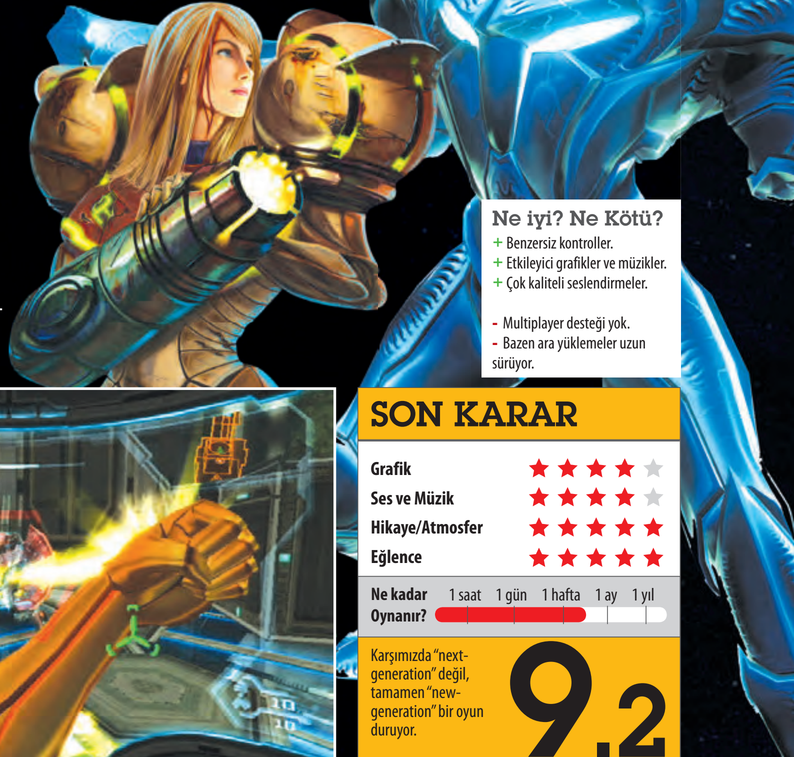


"Kanca" diye tabir ettiğim şey bu oluyor işte. O kol hareketini aynen yapmamız gerekiyor, Wii, Nunchaku'yu ne kadar hızla kendimize çektiğimizi algılayabiliyor.

SUPER METROID

Şimdi siz Metroid Prime 3'ü zaten alıp oynayacaksınız. O zaman sizi şöyle bir de efsanenin doğduğu yere alsak? Evet, 90'ların hit oyunlarından ve bir SNES klasiği olan Super Metroid'i de yemekten sonra tatlı niyetine lüpletmenizi şiddetle öneririm. 2D arcade oyunu olarak, özellikle Turrican tarzı oyunları sevenler için tam bir biçilmiş kaftan olan oyunumuzu Wii'nizle Wii Shop'a bağlanarak Virtual Console üzerinden 800 Wii Puanı (8 Euro) karşılığı indirebilirsiniz. Yalnız çok fena bağımlılık yapar söyleyeyim, sonra karşıma uykusuz pörtlek gözlerle gelip "Mert, insan bir uyarır" demeyin.





Ne iyi? Ne Kötü?

+ Benzersiz kontroller.
+ Etkileyici grafikler ve müzikler.
+ Çok kaliteli seslendirmeler.

- Multiplayer desteği yok.
- Bazen ara yüklemeler uzun sürüyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Karşımızda "next-generation" değil, tamamen "new-generation" bir oyun duruyor.

9.2



> **Yapım:** Retro Studios / Nintendo > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nintendo Türkiye (119 YTL) > **Yaş Sınırı:** 10+

SUPER PAPER MARIO

20 YILDIR AĞZINDAN TEK KELİME ÇIKMAYAN MARIO, BİZİMLE KONUŞTU! -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Zor oldu. Onlarca PR uzmanını, korumayı ve mantar adamı aşmak zorunda kaldım (*I'm sorry Ace, but Mario is in another suite*) ama "*Her şey Oyungezer için!*" diyerek denemeyi sürdürdüm. Ve en sonunda, Türkiye'de ve hatta dünyada bir ilki gerçekleştirerek, ilk zıpladığı günden beri tek kelime konuşmamış olan Mario'yu bir röportaja ikna etmeyi başardım. Aha da kanıtı:

Ace: Hayırlı olsun, yeni oyunun çıkmış. Ben oyunu oynadım ve gördüm ki oyunda bir öze dönüş yaşamışsın. Platform, bulmaca ve RYO türlerinin ilginç bir kırması olmuş. Gerçi bana oyun her üçünü de etkin kullanmaktan uzakmış gibi geldi. Ne tam platform tadı veriyor, ne tam RYO. Bölümler bulmaca kısmı öne çıksın diye yapılmış biraz.
Mario: Bak ama hala zıplıyorum, koşuyorum, düşmanların üstüne basıyorum, kafamla tuğla kırıyorum…
A: Vay, yenilikten geçilmiyormuş!
M: Öyle deme ama. Bu oyunun en büyük özelliği dilediğim anda ortamı 3D'ye dönüştürebilmem. Oyunda beni yönetirken A tuşuyla üçüncü boyuta geçebiliyorum, ama ben ve etrafta hareket eden her şey kağıt gibi iki boyutlu kalıyor. Birçok bulmacanın çözümü üçüncü boyutu iyi kullanmaktan geçiyor zaten. Ama maalesef bu moda çok kalamıyorum, üçüncü boyuta geçtiğimiz an sol üstte bir bar yavaş yavaş azalmaya başlıyor. Bar tamamen bittiğinde canımdan bir eksiliyor ve bir bar daha başlıyor. Biliyorsun değil mi, bu oyunda 1UP'la falan uğraşmıyoruz, canımız var.
A: Vay, oyuncular bulmacaları çözsün diye **canımı bile feda ederim** diyorsun yani?
M: Tabii ki öyle de, gerek kalmıyor pek. Bu bir platform-RYO ve her RYO gibi burada da bin bir çeşit nesne var, can veren, hasar artıran, düşmana kaplumbağa kabuğu fırlatan… O eski oyunlardaki mantarlar falan SPM'da can verici, kuvvet artırıcı şeyler oldu.
A: Evet eski oyunlara çok fazla gönderme içeriyor bu oyun. Hatta ilk birkaç bölüm *Super Mario Bros.*'la tıpatıp aynı. Hem zaten gerek bölüm tasarımları gerekse oyunun genel havası hep ilk *SMB*'ye bir saygı duruşu gibi.
M: Biraz öyle oldu ama çok farklı özellikler de var. Pixl'lar var mesela. Bir hikâye var.
A: İkisini bir arada anlatabilir misin? Paragraf tasarrufu olsun.
M: Hemen. Bu Pixl'lar arkamızda dolanıp bize özel güçler veren şeyler. Arkamızda bir seferde sadece bir Pixl sürükleyebiliyoruz. Nedir bu özel güçler, mesela beni yan çeviren bir Pixl var. İki boyutlu olduğum için bu beni görünmez yapıyor, hasar almıyorum. Onun dışında oraya buraya bomba koymamı sağlayan bir Pixl var. Bunlar bize, benim dünyayı kurtaracak kahraman olduğumu bildikleri için katılıyorlar. Hikâyeye göre Kont Bleck adlı bir kalleş, dünyaları yok edecek bir boyut açıyor. Bu arkadaş elindeki Dark Prognosticus adlı kitaptaki kehanete göre hareket ediyor. İş bu ya, bizim tarafta da **Light Prognosticus** var, o da benim bu elemanı yeneceğimi öngörüyor. Ama gel gör ki yenmek için sekiz temiz kalbe ihtiyacım var, onlar da kitabın sekiz takipçisi tarafından saklanmış. İşimiz de olmadığı için gidip onları bulmaya çalışıyoruz.
A: Aa, prensesi kurtarmak yok mu?
M: Yok, prenses kendi kendine kurtuluyor ve sonra bizim partimize katılıyor. O da oynanabilir bir karakter, Bowser ve kardeşim Luigi'yle beraber. Dört karakterin de kendine has özellikleri var. Prenses bir planör edasıyla süzülüyor mesela. Prensesim benim. Canım. Yerim onu ben.
A: Tamam sakin. Ama söylemek zorundayım, bu oyunda seninle çok dalga geçiyorlar.
M: Evet bu oyunun mizahi yönü bir hayli çocuksu. Ama zaten kim benim bir oyunumdan olgun mizah bekler ki? Hikâye de öyle keza. Biraz klişe olsa da fena değil. Ama bu tür oyunlarda hikâye önemli değil zaten, tasarım ve eğlence önemli.
A: O konuda laf yok sana Mario. "Kağıt karakterler" konsepti üzerine yapılan tasarımlar (önceden sözü geçen Pixl gibi) ve genel bölüm tasarımları muhteşem eğlenceli. Hatta oyunu 3D'ye geçme hadisesiyle beraber tasarım kurtarıyor. RYO kısımları Allah'a emanet. Arada seviye atlamasak hiç haberimiz olmayacak RYO kısmından. Seviye atlamanın da pek bir etkisi yok aslında, anca canımızı falan arttırıyor.
M: Ama hakkımı yeme şimdi, bulmaca çözmek eğlenceli değil mi?
A: Evet, oyun da notunu buradan alıyor zaten… Yazının da sonuna gelelim artık Mario, ne dersin?
M: Peki ama sizi çok sevdim ben. Pikniğe gelmeyi düşünüyorum.
A: Olabilir, bir yazımız daha bitti sevgili okurlarımız. Oyun platform, RYO, bulmaca çözmenin nispeten eğlenceli bir kırması. 2D-3D geçişleri olmasaydı daha düşük bir not vereceğimi belirtip huzurlarınızdan ayrılıyorum. (çok mu Esra Ceyhan oldu?).





Ne iyi? Ne Kötü?

+ Üçüncü boyuta geçiş.
+ Bulmaca öğelerinin başarılı kullanımı.
+ Pixl'lar ve Bowser olarak oynamak.
+ Neşeli tasarım.

- Zelda çakması hikaye.
- Heba olmuş RYO ve platform öğeleri.
- Gereksiz uzunlukta ara sahneler.

Tanıdık geliyor değil mi? Dırı dırı dınım.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bu Mario üçüncü boyuta geçince ne şirin oluyormuş yahu. Koş Mario koş.

7.9



> **Yapım:** Intelligent Systems > **Türkiye dağıtıcısı:** Nintendo Türkiye (129 YTL) > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web sitesi:** ms.nintendo-europe.comsuperpapermario/?l=enGB

The Legend of Zelda Phantom Hourglass

AYNI MASALI, HER SEFERİNDE DEĞİŞİK BİR NİNEDEN DİNLEMEK -ALİ EMRE İNAL

Zamanın birinde gür ormanlarıyla, şırıl şırıl akan nehirleriyle, gökleri delen dağlarıyla, altın gücün gizli olduğu bir krallık varmış. Ancak kötü olan, bu altın gücü kendisi için almış ve dünyada kötülüğün yayılmadığı nokta bırakmamış. Umutsuzluk her şeyi soldururken, nereden geldiği belli olmayan yeşil taytlı, yeşil kukuletalı bir çocuk, kötü olana kafa tutmaya karar vermiş. Sonunda yeşil taytlı çocuk, kötülükten arındıran kılıcın da yardımıyla, büyük savaşı kazanmış ve krallığa yeniden ışığı getirmiş. Hikâyesi dilden dile, kulaktan kulağa, nesilden nesile aktarılmış. Yeşil taytlı çocuğun adı *Zamanın Kahramanı*'ymış artık. Köylüler çocuklarını onun gibi giydiriyor, Zamanın Kahramanı yeniden yayılmaya başlayan kötülüğü durduracak tek umut olarak hasretle bekleniyormuş. Ama onu bir daha gören olmamış. Peki siz? Siz yeşillerinizi giydiniz mi?

Phantom Hourglass, yeşil kıyafetlerini daha önce *The Windwaker*'da kazanmış olan Link'le başlıyor. Oynamamış olanlar üzülmesin, başlangıçta güzel bir özetini izleyeceksiniz bu hikâyenin. Ardından da **Korsan Tetra** ve Link'in hazine ve macera peşinde ilerlerken Ghost Ship'in peşine düşmelerine tanık olacaksınız. Ve onunla tanışacaksınız; peri Ciela. Ciela sizi uyandıracak ve oyun başlayacak.

Oyunda tüm kontroller Stylus'a emanet. Ekranda dokunduğumuz yerde direk perimiz Ciela beliriyor, ardından Link geliyor. Herhangi bir şeyle etkileşim de yine dokunarak sağlanıyor. Link hemen gidip basıyor, kaldırıyor, konuşuyor ya da saldırıyor. Saldırı çeşitleri de tamamıyla dokunuş stillerimiz ile alakalı. Başlangıçta kontroller biraz karışık gelebilir ama alışınca gayet basit. Aslında fazla basit, çünkü savaşmak sadece 2-3 kalem hareketinden ibaret. Çok sayıda düşmanı öldürmek için tek yapmamız gereken üstlerine sırayla tıklamak oluyor. Korunma, kaçma gibi taktikleri zorunlu kalmadıkça yapmamıza gerek bile kalmıyor.

Oyundaki en önemli eşyamız haritamız. Harita üzerinde düşmanları, zindanı gözlemleyebiliyor, bazı hareketlerimizi tasarlayabiliyoruz. En önemlisi ise haritaya notlar alabiliyor olmamız ki bulmacaların haritayla ilgili olan çoğunluğu bu özelliği kullanıyor. Seriye yeni başlayanların işine gelir belki ama eski bir Zeldacı olarak zindanların fazla çizgisel ve basit olduğunu söylemeliyim. Oda sistemi tamamen kaldırılmış, zindanlar sadece katlara ve kısımlara ayrılmış. Bir istisnayla: Oyunun asıl zindanı olan Ocean King's Palace, ziyaret ettiğimiz ilk zindan olmasına rağmen farklı yapısıyla diğerlerinden ayrılıyor. Bu zindan aslında **hayat enerjinizi emiyor** ve bundan kurtulmanın tek yolu Phantom Hourglass'ı yanınızda taşımak. Saatteki kumun son zerresi de akmadan önce işinizi bitirip çıkmalısınız buradan... Maalesef oyunun asıl eşyası Phantom Hourglass bundan başka işe yaramıyor ki bu eski oyunlarla karşılaştırıldığında bende hayal kırıklığı yarattı.

Oyunun grafikleri, DS'te şu ana kadar gördüklerimizin en iyilerinden. Nintendo oyunlarının kendine ait masal dünyaları üç boyuta taşındığında apayrı bir güzelliğe kavuşuyor zaten ki Phantom Hourglass da bunun bir örneği. Ayrıca grafik motorunun yararları sonuna kadar kullanılarak, farklı görüntü açılarıyla yapılan özel savaşlar, gemi kullanırken çevreye 360 derece hâkimiyet gibi nitelikler de oyuna eklenmiş.
Link'in ne zaman macera saati gelse Nintendo kullanıcılarını bir heyecan sarar. Çünkü onlar bu maceranın bir parçası olmanın ne kadar özel bir deneyim olduğunu bilirler. Phantom Hourglass da sırf bu sebepten bile olsa asla kaçırılmaması gereken bir fırsat. Tüm DS kullanıcıları sırt çantalarının içine yeşil kostümlerini doldurmaya ve bir klasikle daha tanışmak üzere hazırlanmaya başlamalı.

> **Yapım:** Nintendo > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nintendo Türkiye Aral İthalat (99 YTL) > **Yaş Sınırı:** Yok > **Web Sitesi:** legendofzelda.com

Ne iyi? Ne Kötü?

+ 3 boyutlu ve kaliteli grafikler
+ Dokunmatik oynanış
+ Ekstra mini-oyunlar
+ Ocean King's Palace!
+ Wi-Fi üzerinden savaş sistemi

- Bazıları fazla basit bulmacalar
- Çizgisel zindan yapısı



Eğer DS'ten bizim ekran görüntüsü alma imkanımız olsaydı, şurada "HAZİNE" yazardı... Aah ah!



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

DS'i olanlar bu cümleyi okuyarak boşa vakit kaybediyor. Hemen koşun alın.

8.9



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

DEVASA OFFLINE KARAKTERİN YENİ SUNUCUSU

Geçtiğimiz ay en sevdiğim devasa offline dergi karakterimi migrate ettirdim. Hafif buruk bir heyecan var içimde. Dile kolay, 5-6 yıllık sunucuma veda ettim. Bir sürü güzel anım oldu, sağlam insanlar tanıdım. Çok iyi vakit geçirdim, bir serbest yazar olarak ortaya koyduğum her şeyden büyük keyif aldım. Şanslıyım ki lonca arkadaşlarımın büyük kısmı benimle birlikte buradalar. Lord Nefarius'un da dediği gibi: "Artık oyun başlasın!"

Migration sonrası şöyle bir önümüze baktığımda 2008'in son derece etkileyici geçeceğini söyleyebilirim. Merakla beklediğim iki oyun olan Jericho ve Hellgate'in hayal kırıklığına uğratması bile umudumu kıramadı. Şu anki "offline" TOP 5 heyecanmetreme bir göz atın ve siz cevap verin: Bu adam seneye nasıl DVO oynayacak?

1- StarCraft 2
2- Fallout 3
3- Empire: Total War
4- Star Wars: Force Unleashed
5- Dragon Age



ÇEKİÇ MART 2008'E KADAR İNMEYECEK

Warhammer Online betasının hayal kırıklığı olması ve oyunun ardı ardına ertelenmesi üzerine Warhammer seven kitlenin aklında soru işaretleri oluşmuştu. Nedense EA ve DVO kelimelerini yan yana getirince benim de moralim bozuluyor ama Mythic'ten sorumlu EA yöneticisi Mark Jacobs'un sözlerine kulak kabarttım.
Kendisi Gamespot'a verdiği röportajında oyunun başarısındaki en önemli faktörün RvR (Realm vs Realm) olacağını belirtiyor. Bunun dışında oyunun hala bir iyileştirme ve geliştirilme süreci içinde olduğunu da ekliyor. Malum WO ilk kez 2000 yılında açıklanıp yapımı durdurulan, 2006'da isim haklarının tekrar alınmasından sonra kaderi değişmiş bir oyun. Eğer hedef EverQuest ve WoW'dan daha iyisini sunmaksa 2008'de çıkacak oyunun kalitesi oldukça iyi olmalı. Sunucuları Aralık'ta yeniden açılacak oyunun Mart 2008'de çıkması planlanıyor.



Warhammer Online grafiklerinin WoW ile benzerliği nedeniyle şimdiden eleştirilse de, yapımcılar oyunlarının RvR savaş sistemi ile WoW'dan oldukça farklı olacağını savunuyorlar.

SİNEKTEN YAĞ ÇIKARMAK

Başka birinin karakterini satın alan veya zamanında koyduğu isimden sıkılan WoW oyuncuları artık karakterlerinin adını değiştirebilecekler. Tabii 8 EU'luk bir meblağ karşılığında. Yine de Selamet adlı Warlock'u alan arkadaşım mutlu olacaktır. Unutmadan; WoW'un resmi sitesine uğrayıp Mr. T'li (A Takımı) reklamı izleyin derim. Yakında Verne Troyer'li (Austin Power) reklamı da göreceğiz.



WoW'a 2.3 yamasıyla pırpır binekler de eklendi. Bu küçük uçakları yapabilmek için Engineering'de son seviyede olmanız gerekiyor.

BİR TAMRIEL'E KAÇ OYUNCU SIĞAR?

Elder Scrolls: Morrowind için hazırlanan online modu çok problemli olmasına rağmen devasa online bir Elder Scrolls'un nasıl olacağı konusunda aklımda soru işaretleri bırakmıştı. Ekibin yeni sanat eseri Oblivion'un başarısından sonra alabileceğimiz en güzel haber Bethesda pazarlama ve halkla ilişkiler müdürü Pete Hines'dan geldi. Evet, Tamriel topraklarında hep beraber cirit atacağımız oyun şu an tasarım aşamasında. Şimdiden beklemeye başlarsanız sabrınız tükenebilir, en iyisi 3–4 yıl sonra beklemeye başlayın, kârınız olsun.

KISA KISA...

En çok kullanılan WoW add-on sitesi Curse.com, Curse adı içeren yalancı linkler üzerinden birçok kişiye keylogger saldırısında bulunulduğunu belirtti. Hesabınızı riske atmamak için şu linki favorilere alabilirsiniz: http://wow.curse.com/downloads/

Keylogger'la hesap çalma olayı kendi halinde olan bedava DVO'lara bile bulaştı. Destek ve hile programı adı altında keylogger kapan Dofus Online oyuncu sayısı 1400'ü geçti. Tabii, gold farming için 10 kişi çalıştırmak yerine hesap hırsızlığı için iki kişi çalıştırmak çok daha ekonomik. Türkiye'de hatırı sayılır sayıda olan oyuncuların dikkatli olması gerekiyor.

Belki büyük yankı uyandıracak bir oyun değil ama Pirates of the Burning Sea orijinal fikirleri ve avatar bazlı olmayan oyunuyla, derinlemesine uğraşmayı seven DVO severler için güzel bir seçenek olacak. Birkaç yıllık konfigürasyonlarla rahat rahat oynanabilecek oyunun stres testi şu aralar devam ediyor. Testte İngiliz, İspanyol, Fransız ve Korsan fraksiyonları arasında oyuncu sayısı adına ciddi uçurumlar bulunuyor.

EverQuest II: Rise of Kunark eklentisi Amerika sunucularında hizmete sunuldu. Paket yakında uluslararası sunuculara da açılacak.







Gold Farmer mesajları ne kadar sıkıcı olursa olsun kendilerini okutmanın bir yolunu buluyorlar. Bir Exploit aracılığıyla Iron Forge'a ölü gnomlar yağdırılarak yere gold satan site adresinin yazdırılması heralde görülmüş en eğlenceli ve dikkat çekici yöntemdi.

GOLD FARMER'LAR ÇIKTI MERTLİK BOZULDU

SİZCE DE XYZBDYDZ ADLI OYUNCULAR ARTIK SIKMADI MI?



Evet, artık zamanının geldiğinden emindim. Kafamı gökyüzüne kaldırdım. Kadim kelimeler dilimde tatlı bir edayla dolanırken bulutların arasından gözlerini gördüm. Gözleri kısıldı ve kulaklarımda yankılanan bir sesle bana dedi ki: Hedehodo-altın.com'a hoşgeldiniz. 1-60 level arası yalnızca 170 dolar, 1-70 arası ise yalnızca 200 dolar. Özel altın fiyatlarımız için sitemize bekliyoruz. www.Hedehodo-Altın.com

Son zamanlarda DVO severler bu tür sahneleri sıkça yaşıyorlar. Şu an bu konuda WoW zirvede olsa da ticaretin oyun zevkine limon sıktığı ilk DVO o değil. Ultima Online severler 8-10 sene önce oyun keyfinin nasıl baltalandığını hâlâ hatırlıyor. WoW'da ise olay çok daha sistematik ve profesyonel şekilde işliyor. Bot adı verilen yapay zekâyla yönetilen karakterler veya işgücü ucuza alınabilen Uzakdoğulu işçiler, odalara tıkılarak bütün gün farm'la (belirli bir bölgedeki loot'u bol yaratıkları kesmek) uğraşıyorlar. WoW'daki gold farmer karakterler genelde Beastmaster Hunter'lar oluyor. Bunları gece gündüz aynı bölgede, aynı sıralı hareketleri ruhsuz şekilde yapmalarından tanıyabilirsiniz. Genelde hayvanlarına da bir isim vermezler. Biriken paraların reklâmı ise oyunlardaki kalabalık ana şehirlerde botlar aracılığıyla yapılıyor. Bu nedenle ister RP ister PvP sunucusunda oynayın, şehrin kalabalık bir noktasında Xyzbdfafa adlı botla Ytaxczca'nın web sitelerini tanıtan sözlerini ve son fiyatlarını görebilirsiniz. WoW'un 2.1 yamasına kadar SpamSentry moduyla farmer spam'lerinden bir nebze korunabiliyorduk. Yamayla eklenen Report tuşu ile farmer'ı GM'e otomatik olarak bildirmek mümkün olsa da sayılarının çokluğu ve durmadan yeni hesaplar açmaları nedeniyle pratikte durdurulamaz gözüküyorlar. Peki, oyun ekonomisine ekstradan giren bu paralar oyunu ne kadar etkiliyor? Aslına bakarsanız eskisi kadar etkilemiyor. Yakın geçmişte Rune Cloth ve Essence farm'layan Çinliler yüzünden malzemelerin fiyatı gerçek değerlerinin 1/5'ini görmüştü. Şimdiyse gerek para satan web sitelerinin çokluğu, gerek tüm sunucularda AH önüne birer masa atmaları nedeniyle, gelen nakit para girdiği sunucudaki ürünlere eşit miktarda dağılıyor. Souldbound ürün sayısının artmasının ve oyuncuların düşen donanımlarla yarışabilecek ürünler yaptırabilmesinin de bunda etkisi büyük. Satılan altınların en karanlık yüzü ise çalınan, hack'lenen hesaplardaki her şeyin sanal paraya dönüştürülmesi. Blizzard bu hesapları kontrol için birkaç gün kapatıyor ve giden nakit altın, enchant ve consumable malzemeler dışında kalan eşyaları iade ediyor.

VARLIĞI BİR DERT, YOKLUĞU YARA

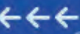
Tabii bu olayın bir de diğer tarafı var. Mesela fazladan boş zamanında farm yapıp eline geçeni 3-5 kuruşa farmer sitelere satan oyuncular da bulunuyor. Fakat oldukça ucuza çalışan Uzakdoğulular nedeniyle uğraşmaya pek değmiyor. Diğer yandan bugün gıptayla bakılan birçok loncanın zaman kazanmak amacıyla altın satın aldıkları gibi ciddi bir iddia da var. First-kill için bunca vakit harcayan oyuncuların bir de raid'ler için gerekli malzemeleri üretmeye vakit ayırmak yerine hazır almaları, çok da uzak bir ihtimal değil. Hele de 1000 altının 40 dolar civarına düştüğü ve de profesyonel oyuncuların sponsorları olduğu göz önüne alındığında... Tabii bu durumun etik tartışması başka bir yazı konusu.

FDZCXKYZ RESMİLEŞMELİ Mİ?

Gold farmer'lardan kurtulmak için akıllara gelen yöntemlerden biri yapımcı firmaların mantıklı fiyatlardan yalnızca web siteleri üzerinden duyuru ve satış yapmaları yönünde. Böylece oyun içinde rahatsız edilme kalkabilir ve soyulma riski olmadan alışveriş yapılabilir. Fakat bu sanal eğlence sektörünün yasalara resmi olarak girdiği birçok ülkede kabul edilemez durumda. Diğer yandan olayın resmi şekilde "parayı veren epic'i çalar" haline gelmesi çok sayıda oyuncuyu küstürebilir. Buna karşılık dikkate değer bir talep de olduğundan, arz sağlayacak Xascxzyzz adlı oyuncularla malesef daha uzun zaman karşılaşacağız demektir.



Sevgili Jdhtstgre AH'nin girişine oturmuş müşteri bulmaya çalışıyor. "%100 gerçek oyuncuyla farm" diyen bir bot. Ne kadar da ironik.





HANGİ GUILD WARS PAKETİNİ ALMALI? EYE OF THE NORTH'LA NE YAPMALI?

Onlinegezer'de taktiklerini yazacağım ilk DVO olma şerefi Guild Wars'a aitmiş. Aslında niyetim yalnızca Guild Wars serisini sonlandıran paket Eye of the North'la ilgili ipuçları vermekti. Fakat Eye of the North'a geçmeden önce, hâlâ hakkında en fazla mail aldığım, forumlarda tartışılan bazı sorulara cevap vermek istiyorum: Hangi Guild Wars paketini almalıyım, farkları neler, bekâr mısın?

Guild Wars aylık ücreti olmayan en kaliteli DVO. Guild Wars adıyla çıkan oyun, ardından çıkan iki eklentiden sonra karışıklık olmaması bakımından Guild Wars: Prophecies olarak adlandırıldı. Fakat Guild Wars dünyasına girmek için her birinin tek başına yeterli olması, yeni oyuncuların kafasını biraz karıştırdı. Üç paketin (sırasıyla Prophecies, Factions ve Nightfall) PvE bölümlerinin geçtiği toprakların farklı olması dışında da bazı temel farklılıkları bulunuyor. Seçim yapabilmek için öncelikle paketlerin farklarını görmeliyiz.

Not: Guild Wars serisini tamamlayan son paket Eye of the North için ilk üç oyundan farklı olarak aşağıdaki üç paketten birinde en üst seviye karaktere sahip olmanız gerekiyor. PvE ağırlıklı bu oyunun tanıtımını gelecek ay Oyungezer'de bulabilirsiniz.

	Prophecies	Factions	Nightfall
Oynanış Ağırlığı	PvE, PvP	PvP	PvE, PvP
Dünya tasarımı	Ortaçağ Avrupası	Asya	Ortadoğu, Mısır
Sınıflar	Warrior, Ranger, Monk, Necromancer, Mesmer, Elementalist	Prop. Sınıfları, Assassin, Ritualist	Prop. Sınıfları, Dervish, Paragon
Hero sistemi	Yok	Yok	Var
Ana Görevler	25	13	20

Yukarıdaki "oynanış ağırlığı" bölümü sizi yanıltmasın. Her üç oyun da birbirinden bağımsız birer PvE senaryosuyla birlikte geliyor. Factions'ın farkı, kısıtlı senaryosundan çok oyuncuları fraksiyonlara ayırarak birbiriyle çarpıştırması. Bana sorarsanız başlangıç için Prophecies veya Nightfall ideal. Sonrasında PvP (Player versus Player) için Factions veya PvE (Player versus Environment) için son çıkan paket Eye of the North'u alabilirsiniz. Diğer taraftan Prophecies nispeten eski oyun statüsüne geçiş yaptığından fiyat olarak da daha avantajlı.

HERO VE FRAKSİYON SAVAŞLARI ÜZERİNE

Nightfall'un diğer paketlerden en büyük farkı Hero sistemi. Hero'lar PvE instance'larında bize eşlik eden Henchman'lere kıyasla üzerlerinde daha detaylı kontrole sahip olduğumuz NPC'ler. Yanımıza aldığımız Hero'nun donanımını ve kullanacağı build'i biz seçiyoruz ve level atladıkça attribute'larını dağıtıyoruz. Saldırı, savunma gibi basit emirlerle yönlendirdiğimiz Hero'ya ikinci bir karakter gibi bakıyor, özen gösteriyoruz. Nightfall'a özgü diğer bir özellik de Hero savaşları. Hero savaşlarında yanımıza üç Hero alarak diğer oyuncu ve üç NPC'sine karşı savaşıyoruz.

Factions'ın diğer Guild Wars paketlerinden üstünlüğü ise fraksiyon savaşları. Bu savaşlarda oyuncular Kurzick ve Luxon adlı iki kabileden birini seçerek dörder takımlık gruplar halinde büyük meydanlarda karşı fraksiyon oyuncularıyla mücadele ediyorlar. Aynı toprak için aynı anda pek çok mücadele gerçekleşiyor ve bunların ortak sonucuna göre kazanan fraksiyon toprağını artırıyor. Savaşların sonucu ana harita üzerinden de izlenebiliyor. Oyun tarafların haritadan silinmesine izin vermeyerek fraksiyonları desteklediği için savaşlar hiçbir zaman tamamen sonuçlanmıyor.

İkinci Guild Wars paketi/şifresi aldığınızda bunu oyun ana menüsü







üzerinden kolayca hesabınıza eklebilirsiniz. Alacağınız pakete karar verirken oynayacağınız sınıfın yanı sıra paketlerin sahip olduğu yeteneklere de göz atmak faydalı olacaktır. Bir paket daha aldığınızda yeni eklenen karakteri, diğerinin toprakların geçirmeniz de mümkün. Aslında Guild Wars serisini Magic the Gathering'e benzetebilirsiniz. Nasıl Magic'te aldığınız booster'lar ile kendi destenizi oluşturuyorsanız, Guild Wars'da da üç paketle birlikte gelen yetenekleri PvP/PvE aracılığıyla açıyor, açtığınız yeteneklerden sekiz tanesini savaş sırasında yanınıza alıyorsunuz. Oyundaki sınıf çokluğu, karakterimiz için bu sınıflardan ikisini seçmemiz ve her sınıfın yüzlerce yeteneği olduğu göz önüne alındığında Guild Wars'un Magic'ten çok az farkı kalıyor. Şimdi Guild Wars paketleri ve Eye of the North'u çoktan alan hardcore oyuncular için birkaç ipucu verelim.

GUILD WARS VE EYE OF THE NORTH İÇİN PRATİK BİLGİLER

• Tüm DVO'larda olduğu gibi Guild Wars'da da hızlı ve doğru iletişim çok önemli. Bunun için Ventrilo, Teamspeak veya Skype gibi sesli iletişim programlarından faydalanmanız şart. Özellikle de GvG sırasında. Böylece "Rakip Flag Runner!", "Hedef Split!" gibi kısa cümlelerle koordine olunabilir.

• Her oyuncu yeteneklerinin işleyişini ve cooldown (cd) sürelerini bilmeli. Özellikle Mesmer veya Ranger sınıfları interrupt yeteneklerinin ne zaman hazır olacağından emin olmalı. Doğru zamanda yapılmayan Diversion, Backfire, Insidious Parasite oyuncuyu ölüme götürebilir. Tabii koordinasyon için kendi build'iniz yanında takım arkadaşlarınızın ne olduğunu bilmek de önemli. Bu şekilde "Birden Blind", "İkiye Guardian" gibi kısa ve öz sözcüklerle yapılacaklar belirtilebilir. Tabii bu komutları verenin oyuncuları panikletmemesi gerekiyor. Başarısızlık durumunda da hemen faturayı birine kesmeden sakin bir şekilde durum tahlili yapılmalı.

• Karşılaşacağınız rakibe karşı farklı silah setleri bulundurmalısınız. Standart setin yanı sıra anti-hex ve enerji gibi setler taşımalısınız. Bunun dışında ihtiyaç halinde NPC'ler üzerinden adrenalin doldurabilirsiniz.

• Guild Wars adına geçerli olan temel kurallar Eye of the North için de geçerli. Bu bakımdan söylenebilecek en temel şey önemli yeteneklerin ve condition'ların, onlar kadar hayati olmayan yetenek ve condition'lar ile cover'lanması gerektiğidir. Buna örnek olarak Daze, Blind ve Deep Wound önemli condition'lar ve Poison ve Bleeding gibi nispeten daha önemsiz condition'lar verilebilir.

• Bir karakteri etkisiz kılmak için condition kaldıran yeteneklere başvurulmalı. Çünkü Restore Conditions ve Draw Conditions yetenekleri dışındakiler yalnızca son eklenen condition'ları kaldırır. Benzer bir olayı hex skill'leri için de geçerli. Mesela klasikleşmiş bir Reckless Haste+Price of Failure anti melee kombosu Parasitic Bond gibi kolay spam'lenebilen, fazla enerji istemeyen yeteneklerle kapatılabilir.

• Eye of the North ile Guild Wars'a yeni bir elit yetenek katılmadığından meta game adına önemli bir değişiklik getirmiyor. Yine de eklenen yeni yetenekler nedeniyle hardcore oyuncular Guild Wars listelerini tamamlıyorlar. Yenilikler adına Cracked Armor ilgi çekici olabilir. Cracked Armor tek başına büyük değişikliklere neden olmasa da tetiklediği yetenekler sayesinde condition cover için yeni bir alternatif diyebiliriz. Cracked Armor, Paragon'un Aggressive Refrain yeteneğine yediği nerf sayesinde oyuna iyi bir biçimde katılabilir. Böylece birçok GvG takımının bel kemiği Paragon kolayca saf dışı edilebilir bir sınıf haline geldi.

• Extinguish'e sahip bir ZB Mo/D Runner kendini ve takımını idare ederek bayrağı taşıyabilir. Aynı şekilde bayrak alanındaki grup Aegis ve Defensive Anthem ile uzun süre dayanabilir. Alana B-Surge Ele. veya Ineptitude/Clumsiness Mesmer, SoD Monk takviyesi ile split yapan rakibi kendi üssünüzde bile saf dışı edebilirsiniz.

• Son değişikliklerden sonra AoM Dervish melee adına yeni damage merkezi haline gelmiş durumda. Takımda AoM Dervish bulunmadığı takdirde yerini iki Shock Axe Warrior alabiliyor. Stratejik açıdan önemli değişiklikler Victory or Death'in 18 dakikaya inmesi ve NPC'lerin Guild Lord'a %200 damage vermeleri oldu. Böylece split'in önemi katlandı. Bu da dual Assassin spliter'ları son derece popüler hale getirdi. Artık neredeyse her lonca oyun başlar başlamaz rakip üsse Assassin'lerini gönderip Victor or Death'den önce düşman NPC'leri indirmeye çalışıyor.

• Eye of the North'la gelen diğer bir güzellik başarılı bir Mo/D alternatifi oldu: Signet of Mystic Speed, Signet of Pious Restraint.

Not: Paylaştığı Eye of the North püfleri nedeniyle "alph" e teşekkürler.







YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

EY YORGUN YOLCU… BU LİSTE, ARADA BİR OYUN DÜNYASINDA YALNIZ BAŞINA DOLAŞIP TEKRAR OYUNGEZER'E DÖNDÜĞÜNÜZDE SANA YOL GÖSTERSİN DİYE HAZIRLANDI.

FPS *(First Person Shooter)*

MUTLAKA ALIN!

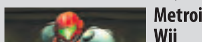


CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
PC, PS3, 360

"Gelmiş geçmiş en iyi..." CoD4 incelememizde bu tamlamayı birden fazla kez kullandık, çünkü bu oyun birçok yönden bunu hakediyordu. Savaşın çirkin yüzünü bu kadar iyi(!) yansıtan bir FPS'yle daha önce karşılaşmamıştık. Grafikleri, oynanışı, gerçekçiliği ve herşeyiyle, kesinlikle son yılların en iyi FPS'lerinden birisi CoD 4... Kalbinden rahatsız olanlara tavsiye etmiyoruz.



Crysis
PC
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.

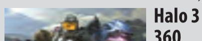


Metroid Prime 3 Corruption
Wii
Wii FPS tarzı için en ideal konsol ve Metroid de bunun en güzel kanıtı. Aslında tam bir FPS olmasa da, azıcık iltimas geçiyor ve onu da listeye alıyoruz.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.



Bioshock
PC, 360
Bu bir çocuk oyunu değil, son yılların en sarsıcı oyunu. Felsefi göndermeleri, hikâye derinliği ve tüylerinizi ürpertecek sahneleriyle, tam bir şaheser!



Halo 3
360
Hayır, dünyanın en iyi oyunu değil! Ama biraz fazlaca "abartılmış" bir oyun olsa da, konsol FPS'leri arasında en iyisi. Xbox 360 sahipleri bu oyunu kaçırmamalı.

STALKER: Shadow of Chernobyl
PC
Ruslar oyun yapmayı biliyor, ama alıştığımız şekilde değil! Sizi hiçbir şekilde hazırlamadan yabani ve ölümcül bir dünyaya bırakıyor STALKER.

STRATEJİ

MUTLAKA ALIN!



MEDIEVAL 2 TW: KINGDOMS
PC

Medieval 2 zaten iyiydi, ama Kingdoms onu da aşmayı başarmış. Amerika'nın keşfi, Teutonik Şövalyeler, Britanya ve Haçlı Seferi kampanyalarıyla, 75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden ziyade, dört ayrı oyun Kingdoms. Taktik haritada büyük kararlar verirken kafanızı patlatacak ve nihai savaşta süvarilerinizi düşman saflarına gümbürdeyerek çarptığında içinizi titretecek, orta okulda nefret ettiğimiz tarihi sevdirecek kadar güzel.



World in Conflict
PC, 360
Üretim, üs ve kaynak yönetimini unutun. WiC stratejinin en saf hali. Kısıtlı miktarda kaynakla ve sürekli çatışarak kazanmanız gereken bir savaşa hazır olun.



Company of Heroes
PC
Bir strateji oyununda, aksiyon oyunlarına taş çıkartacak bir efekt, heyecan ve aksiyon(!) fırtınası yaşatmıştı CoH bize. Bu ay ek görev paketi de geliyor.



Galactic Civilizations 2: Dark Avatar
PC
Civilization 4, biraz yer aç şöyle... GalCiv, uzayda geçen, bir imparatorluğun her şeyine dikkat ettiğiniz, müthiş bir STS.



Supreme Commander
PC
Binlerce robotun birbirine girdiği epik savaşlar, nükleer patlamalar, devasa robotlarla benzeri olmayan bir strateji.



C&C 3: Tiberium Wars
PC
Eski C&C havasına sadık, ama yeni nesil grafiklerle ve FMV ara videolarla süslenmiş bir strateji. Ha, bir de Kane geri döndü!



Rise of Nations
PC
GZS türünün Civilization'a en fazla yaklaştığı oyundu Rise of Nations. Her oyuncunun kendi taktiğini yapabildiği çok oyuncu desteğiyle hâlâ bir klasik.

AKSİYON

MUTLAKA ALIN!



ASSASSIN'S CREED
PS3, 360

Kutsal topraklarda birşeyler harekete geçiyor. Her iki tarafa da hizmet etmeyen, sadece kendi çıkarları için hareket eden gizli bir örgütün üyesi olan Altair'in maceralarının anlatıldığı Assassin's Creed, şüphesiz bu yılın en çok beklenen aksiyon oyunuydu. Süper kareografik kılıç dövüşleri, kalabalığı kullanmak, her çıkıntıya tutunmak gibi ilginç yeni fikirleri, düzgün bir oyun haline getirmeyi başarmışlar. Şimdi, sabırsızca PC için de duyurulmasını bekliyoruz.



Super Mario Galaxy
Wii
Kim demiş platform türü ölmüş diye? Wii'nin olmazsa olmaz oyunlarının sayısı giderek artıyor ve SMG de (silah ismi gibi oldu) onlardan biri. Platform seviyorsanız, mutlaka alın.



Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii
Masal gibi dünyasıyla, sürekli tazelenen oynanış özellikleriyle ve de neredeyse 100 saat boyunca hemen hiç sıkmamasıyla Twilight Princess, Wii almak için en iyi sebeplerden.



God of War 2
PS2
Aksiyon kahramanları var, bir de Kratos var. 3 yıllık mazili bir karakter olsa da, herhalde aksiyon oyunları içinde onun eline su dökebilecek bir babayiğit çıkmaz.



Gears of War
PC, 360
Hih hah hooy! Çatlasın düşmanlaaar! Artık benim de bir Marcus'um vaaar!... Evet, delirmemden de anladığınız üzere Gears PC'ye çıkmış durumda. Koşarak alabilirsiniz



Ninja Gaiden Sigma
PS3
Ninja olduğunuzu hissettiren, hareketleri gözle takip etmekte zorlandığınız bir oyun NGS. Aynı zamanda, tüm zamanların en zor oyunlarından birisi.



Resident Evil 4
Wii, PS2, PC
PlayStation 2'de bir başka, Wii'de bir başka güzel RE4. WiiMote'la nişan almanın oyuna katkısı büyüktü. Ama PC versiyonundan uzak durmalısınız.

EN "MİYADINI DOLDURMUŞ, ARTIK PAKETLENMESİ GEREKEN" 5 SERİ

1. **CHAMPIONSHIP MANAGER**
(Cidden, Football Manager varken bunu oynayan var mı hala?)
2. **SIMS**
(Artık kişiye özel paket çıkartacaklar... Sims 2: Şahane İnsan Tuğbek)
3. **EMPIRE EARTH**
(Yuh! Basitleştirelim derken bebe maması yapmışlar son oyunu.)
4. **NFS**
(Aslında miyadını doldurmadı, ama neden 4 yılda bir geri sarıyorlar?)
5. **FINAL FANTASY**
(FF 7 ve 8'i mumla aratan oyunlardan ve Remake'lerden bıktık!)

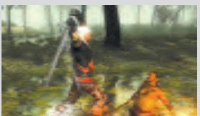
FPS'LERDE KULLANMA ŞEREFİNE ERİŞTİĞİMİZ EN BABA 5 SİLAH

1. **BFG (DOOM)**
(Cazırtısını duyunca, huşuyla boynunuzu büküp bekleyeceksiniz.)
2. **GRAVITY GUN (HALF-LIFE 2)**
(Oyundaki herşeyi bir silah haline getirerek, FPS'de bir çığır açtı.)
3. **REDEEMER (UNREAL TOURNAMENT SERİSİ)**
(İki seferden birinde ölürsünüz çünkü kendinizi uzakta sanırsınız.)
4. **AK47 (COUNTER STRIKE)**
(Bazı versiyonlarda AVM'den daha iyi bir Sniper tüfeğiydi.)
5. **PORTABLE NUKE (SHADOW WARRIOR)**
(Tetiğe bastığınızda geri sayım başlar... Atın ve kaçın!)

OYUN DÜNYASININ EN POPÜLER VE KARİZMATİK 5 KELİ

1. **KANE (COMMAND & CONQUER)**
(İn midir, cin midir? Stalin'in yanında ne işi vardır? Neden ölmez?...)
2. **KRATOS (GOD OF WAR)**
(Kel mi demişim ona? Yok canım, valla iftira! Canım abim benim!)
3. **RIDDICK (ESCAPE FROM BUTCHER BAY)**
(Kimseye eyvallahı olmaz, delikanlının hasıdır. Severiz.)
4. **AGENT 47 (HITMAN)**
(Filmine gitmeyin sakın! Paranıza yazık olur! Amman diyim!)
5. **SAM FISHER (SPLINTER CELL)**
(Sahte kel aslında. Yeni oyunda yine saç sakal gırla gidiyor.)

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



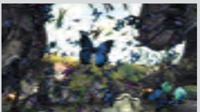
The Witcher
PC
Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!



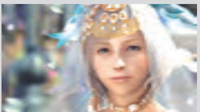
NWN 2: Mask of the Betrayer
PC
Daha karanlık bir atmosfer ve daha dolu içeriğiyle, NWN2'yi bile aşan bir ek görev paketi olmuş Mask of the Betrayer. Bravo Obsidian!



Hellgate London
PC
"Olmamış, ııh, cek cük" etsek de, hepimiz illa ki oynayacağız Hellgate'i. Hepimiz insanız ve insanlar aç gözlüdür! Hanimiş benim loot'um!

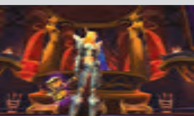


TES 4 Oblivion: Shivering Isles
PC, PS3, 360
Deliliğin iki yüzüyle karşılaşacağınız, anormal bir boyutta devam ediyor Oblivion. TES4'ün hastalarının mutlaka alması gerekiyor.



Final Fantasy XII
PS2
Final Fantasy serisinin tüm büyüsünü taşıyan son FF, rengarenk bir dünyada geçiyor. Karakterler eski oyunlardan daha zayıf olsa da, yine de bir şaheser.

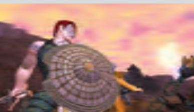
DVO *(Devasa Online)*



World of Warcraft
PC
Bu oyun nedir acaba? Hiç duymadık . . . Valla bak, yeni çıkmış falan olmasın? Allah Allah . . . SESİMİZİ DUYAN YOK MU? BİRİ DÜNYAYI BU OYUNDAN KURTARSIIIN!



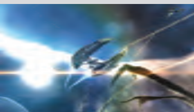
LotR: Shadows of Angmar
PC
Filmlerle değil, kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'dan sonra, ona benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO.



Everquest 2
PC
WoW ve benzerlerini basit bulanların kaçış noktası Everquest 2. İlk oyundan çok daha derin olan oyun EQ2, oyuncuları yepyeni bir dünyaya sokuyor.



Guild Wars
PC
Hem kolayca öğrenilmesi, hem de hikaye bazlı oynanışıyla, DVO'yu sevmeye başlamak için ideal bir oyun. Tabii aylık ücretinin olmaması da büyük bir artı.



Eve Online
PC
Henüz Elite Online yapılmamış olsa da, Eve Online bu hayale en yakın oyun. Sadece çok ciddi DVO oyuncularının gireceği derinlikte bir oyun.

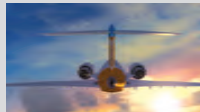
SİMULASYON



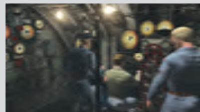
Ace Combat 5
PS2
Konsollarda mumla arasanız bulamayacağınız bir oyun: Oynanışı ve atmosferiyle dört dörtlük bir simulasyon. Ama şu Belkan neresidir be birader?



IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
PC
Uçuş simulasyonlarının sayısı giderek azalsa da, kalanların kalitesi çok yüksek. Yıllardır devam eden IL2 serisinin son üyesi, üstün bir oyun.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Usta-çömez her kesime ve her yaş grubuna hitabeden, her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gereken bir oyun FSX.



Silent Hunter 3
PC
Uçakların homurtulu dünyası size göre değilse, denizaltıların sessiz ve acımasız dünyasını mutlaka tatmalısınız. Ödüllendiren oynanış sizi başında tutuyor.



Freespace 2
PC
Ne yazık ki devamı gelmeyecek, o süpernovadan kaçış sahnesi gibi bir sahne göremeyeceğiz. Sadece uzayı gördüğünüz bir oyun için fazlasıyla atmosferikti.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Metroid Prime 3



Crysis



Call of Duty 4

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Arkadaşlar, doydunuz mu? Böyle bir ay geçirmiş miydik? Hayır mı? O zaman biriktirdiğimiz oyunları aheste aheste oynayalım. Yavaş bir sezona giriyoruz çünkü.

ARALIK 07	
DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS	PSP
MEDAL OF HONOR: HEROES 2	Wii
RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES	Wii
ROCK BAND	PS2
STRANGER	PC
THE GOLDEN COMPASS	PC, PS2, PS3, 360, Wii, DS, PSP
ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE	Wii

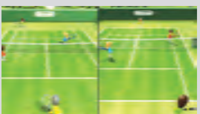
OCAK 08	
BATTALION WARS 2	Wii
BURNOUT PARADISE	PS3, 360
DARK SECTOR	PS3, 360
ELDER SCROLLS TRAVELS: OBLIVION	PSP
GEOMETRY WARS: GALAXIES	Wii, DS
GHOST SQUAD	Wii
HARKER	PS3, 360
NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS	Wii
UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT	PC, 360

ŞUBAT 08	
ARMY OF TWO	PS3, 360
BULLY: SCHOLARSHIP EDITION	PS3, 360
DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED	PS2, Wii, PSP
DEVIL MAY CRY 4	PC, PS3, 360
FIFA STREET 3	PS3, 360
FRONTLINES: FUEL OF WAR	PC, 360
GODS & HEROES: ROME RISING	PC
JENGA	Wii, DS
JUMPER	PS2, 360
LEFT 4 DEAD	PC
LOST ODYSSEY	360
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES	PC, PS2, PS3
NO MORE HEROES	Wii
SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY	PS2, Wii
THE CLUB	PC, 360
THE SPIDERWICK CHRONICLES	PC, PS2, PS3, 360, Wii, DS, PSP
TOO HUMAN	360
TUROK	PC, PS3, 360

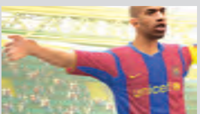
SPOR



Football Manager 2008
PC, PSP, 360
Saatlerinizi çıtır çıtır yiyen bir numaralı oyun olan FM'in son versiyonunda tonla gelişme var. 16 yıldır en iyi futbol menajerlik oyunu (evet, utanmadan aynen copy/paste yaptık).



Wii Sports
Wii
Ailenizle birlikte oynayabileceğinizi yegane oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Tek riski, aileye kaptırınca bir daha Wii'nizi boş bulamamak.



FIFA 08
PC, PS2, PS3, 360, Wii, DS, PSP
EA FIFA'yı oynanış olarak doğru yere taşımaya başladı. PES'e benzeyen kontroller, nispeten düzgün top fiziğiyle şimdiye kadarki en iyi FIFA.



Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360
"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insan modellemelerine sahip bir boks oyunudur.



PES 6
PS2, 360, PC, DS
Fazla söze gerek yok. Ülkemizdeki tüm PlayStation kafeleri "PES kafeye" çeviren, yeşile boyayan oyun. Ne zaman bıkacak, ne zaman bırakacağız bilmiyoruz.

MACERA



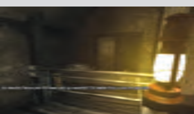
Culpa Innata
PC
Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.



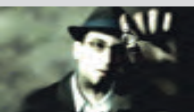
Sam & Max Season 1
PC
Gerçekten deliler. Akıllı gözüken köpek bile deli! Kısacık 6 bölümden koskoca 18 saatlik bir adventure yaptılar. İkinci sezon da başlıyor!



Phoenix Wright: Ace Attorney
DS
Bir avukatsınız ve durum ne kadar imkansız gözükürse gözüksün, müvekkilinizin suçsuzluğunu ispatlamak zorundasınız.



Penumbra Overture
PC
Dizi-oyun formatında çıkan bir serbest yapım olan Penumbra, FPS kamerasıyla dolaştığınız, kapıyı desteklemek gibi fiziksel bulmacalarla dolu bir oyun.



Still Life
PC
Ürkütücü bir atmosfer, gizemli karakterler, çözülmedikçe gözünüzde uyku bırakmayan bulmacalar... Still Life'ı özetlemek çok zor, bırakmak daha da zor.

YARIŞ



Colin McRae Dirt
PC, PS3, 360
Merhum Colin McRae'nin adını kullanan belki de son oyunun sürüş dinamikleri biraz havada kalsa da, görsel olarak yarış oyunları arasında en iyisiydi.



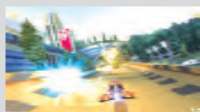
Trackmania United
PC
Artık online ve oyun cemaati (community) opsiyonları da olan Trackmania, saf eğlence sunuyor. O kadar hızlı ki, yarışırken yüzünüz buruşacak.



NFS Most Wanted
PC, PS2, PS3, 360
Şu anda NFS serisine restart atılmakta, 3 sene sonra yeniden polisler eklenmiş versiyonu çıkana kadar para vermeyin. ProStreet'i boşverin, Most Wanted'a devam edin.



Gran Turismo 3 A-Spec
PS2
Tabii ki GT4'ü de alın oynayın ama köklerinizi de unutmayın. Uzun süre önce PS2'lerimize giren A-Spec hala çıkartılıp oynanır.



Wipeout Pure
PSP
Soluk soluğa bir yarış oyunu, belki de PSP'nin en iyi oyunlarından biri. İki yanından da düşebileceğiniz darbir yolda, arkadan füze yağarken nasıl yarışacaksınız?



Amanın... Ne biçim bir ay bu böyle!? Resmen dört bir yandan oyunlarla sarıldık, ne oynayacağımızı, ne yazacağımızı şaşırdık. 'Buldun da bunuyorsun' diyebilirsiniz ama bana da hak vermeniz lazım. Şimdi buraya konuk etmediğimiz oyunlar arkamızdan ağlayacak, o oyunları görmeyi umanlar içlerinden bana kızacak. Kolay mı sanıyorsunuz? Bu ay es geçmek zorunda kaldığımız oyunlar kusura bakmasın artık...

Peki bunca oyun arasından hangi oyunları seçtik sizin için? **Hellgate London**'ı seçtik. Biliyorum The Witcher isteyeniniz de çoktu ama belki gelecek ay bir şekilde döneriz ona, ümidinizi kaybetmeyin. Hellgate hakkında yazacak gerçekten çok şey varmış, oldukça kırpmak zorunda kaldık sayfalarımıza sığsın diye. Hoş işin büyük kısmını Erce halletti, bana kırpma işi kaldı daha çok.

Sonracığıma... Bir de şey var... Neydi, hani şu aylardır heyecanla beklediğimiz oyun. Hani orijinalini satın aldık ya, ülkemizdeki oyun piyasasına desteğimizi iyice gösterdik hani. Hah tamam, **Crysis**. İşte ona ayırdık bir de 2 sayfa, ama malum oyunun çıkış tarihi yazı teslim tarihlerine yakın olunca ayrıntıya girme imkanımız olmadı. Ağzınıza bir parça bal çalmış olalım, belki gerisi gelir.

Bu arada yine Türk yapımı adventure'lar Culpa Innata ve Darkness Within'i şiddetle öneriyorum. Her ne kadar köşemize alamadıysak da (alamayacağız demek değil bu) takıldığınız yerler olursa memnuniyetle yardımcı olurum. Gelecek aya kadar, farewell!

ESER GÜVEN
eser@oyungezer.com.tr



BİR GÜVEN BROTHERS YAPIMI

Bunca zamandır merakla beklediğimiz Hellgate London beklentilerimizi karşıladı mı? Bunu inceleme yazısında zaten okuyacaksınız. Ancak oyunun aldığı not ne olursa olsun bir Diablo mirasına sahip olduğu kesin, e bu miras hakkında elimizdeki bilgileri paylaşmakta bana ve kardeşim Erce'ye düşüyor elbette.

Gönlünüzde Yatan Karakter Hangisi?

Karakter yaratma kısımları benim bu tür oyunlarda en sevdiğim kısımlar, içime sinecek bir karakter yaratana kadar aynı ekranları defalarca ziyaret etmekten hiç çekinmiyorum. Elbette elinizde karakterler hakkında bilgi olduğunda karar vermeniz bir nebze de olsa kolaylaşıyor, e biz de bunun için varız efendim, değil mi ki? Haydi bakalım, hangi karakterin nesi güçlü, kim şık, kim rüküş öğrenelim.



BLADEMASTER VE GUARDIAN



MARKSMAN VE ENGINEER



SUMMONER VE EVOKER

BLADEMASTER

Templar Blademaster sınıfı gücünü silah becerilerinden ve ofansif saldırılarından almaktadır. Matched Blades yeteneği sayesinde iki elinde de kılıç kullanabilir ve her tür düşmanla savaşabilmesini sağlayan çeşitli becerilere sahiptir. Blademaster adından da anlaşılacağı üzere silah olarak kılıcı tercih etmektedir, yine de bunun yanında diğer yakın dövüş silahlarını ve tabancaları da kullanabilir. Korumalarını biraz da olsun arttırmak amacıyla kalkan kullanması da mümkündür ama iki elinizde de kılıçla adam doğramak çok daha zevkli. Blademaster ile oynuyorsanız kalabalık gruplara gözünüzü karartarak dalmamalısınız, çünkü







siz bir tank karakteri değilsiniz. Bunun yerine duruma stratejik biçimde yaklaşmalı ve yaratıkları üzerinize birer ikişer çekerek doğramalısınız.

Blademaster'ın yetenek ağacına gelirsek... Burada karşılaşacağınız en önemli yeteneklerden biri **Surge** yetenekleri. Surge yeteneği, aktif haldeyken bir yaratığı öldürdüğünüzde size çeşitli bonuslar kazandıracaktır. Surge bonusları 3 taneye kadar birikebilir ve etkileri genellikler 20 saniye civarında sürer. Süre sona erdiğinde Surge ile kazanılan bonus da kaybolacak, ama süre dolmadan Surge yeteneği ile bir yaratık öldürdüğünüzde süre tekrar başa dönecektir. Eğer Surge ile yaptığınız saldırıda yaratık ölmezse, Power harcamazsınız. Surge yetenekleri arasında en sık kullanacağınız Surge of Restoration'ı sağ düğmenize koymanızı öneriyoruz. Ayrıca **Sword of Reckoning** / **Charge** yetenekleri sayesinde uzaktaki düşmanlara şarj edip çok güçlü vuruşlar yapabilir, **Hamper** ile düşmanı yavaşlatabilir, **Path of Righteousness** ile şarj sırasında karşınıza çıkan tüm yaratıkları kıtır kıtır kesebilirsiniz.

Guardian

Templar Guardian sınıfı oyunun tank sınıfı diyebiliriz, zaten zırhlar içindeki göz alıcı görüntüleri de bunu destekliyor. Özellikle çokluoyuncu oyunlarında mutlaka grubunuzda bulunmasını isteyeceğiniz bir sınıftır. Onları sadece etten kalkanlar olarak düşünmek pek de doğru değil çünkü kendi başlarına da yaratıklara yeterli zarar vermelerini sağlayan yeteneklere sahipler.
Bu sınıfın en etkili olduğu anlar, karşısında çok sayıda düşmanın olduğu anlar. Aslında tek başına olan yaratıklar karşısından daha çok zorlanıyor bile diyebiliriz. Tabanca kullanabilseler de silah için yapılabilecek en iyi tercih kılıç ve kalkan. Belki yaratıkları Blademaster kadar hızlı öldüremiyor olabilirler, ama çok daha dayanıklı olduklarından Blademaster gibi sürekli kendilerini kollayacak yerler aramalarına gerek kalmıyor. Dalıveriyorsunuz yaratık grubunun içine, 'sivrisinek mi ısırdı, şuramı da kaşır mısın' diye gülerekten vuruyorsunuz kafalarına.

Guardian sınıfının gözbebeği yeteneği **Aura** yetenekleri. Guardian Aura'sı aktifken aura alanına giren düşmanlar size çeşitli bonuslar kazandırıyor. Örneğin **Aura of Renewal** sayesinde aura içinde bulunan düşman sayısına göre dakika başı belli miktar sağlığınız artıyor. **Aura of Thorns** ile size vuran düşmanların alacağı zarar, aura içinde bulunan düşman sayısı başına %20 artıyor. Ayrıca kalkan kullanıyorsanız (ki kullanmalısınız) **Shield Bash** yetenekleri ile kalkanı suratına çarptığınız düşmanın ayvayı yemesini sağlayabiliyorsunuz. Etrafınız sarılıyken **Shield Turn** yeteneğini kullanıp manzaranın keyfini çıkarmanızı öneririm.

Marksman

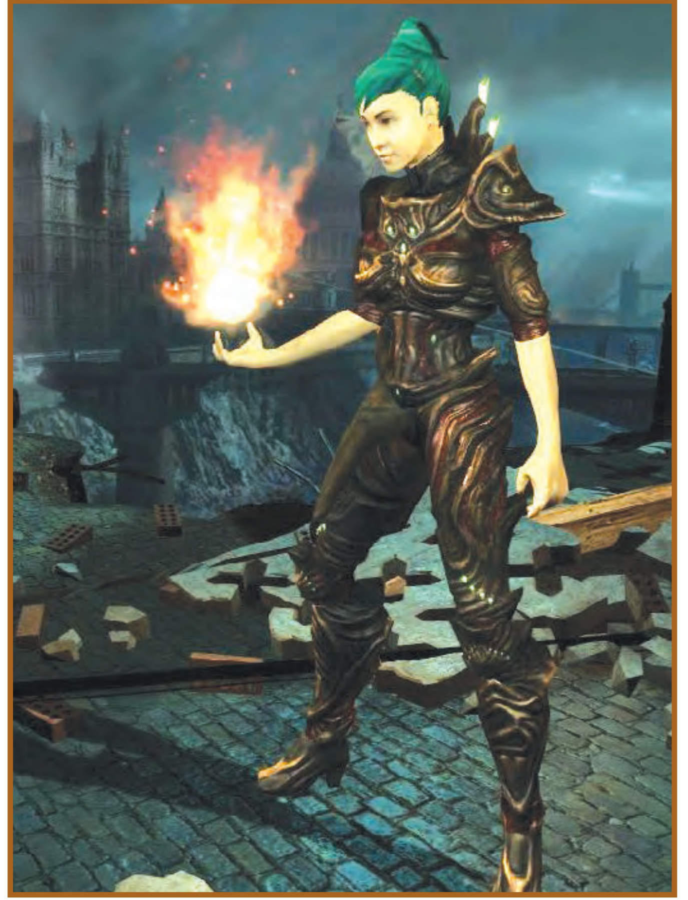
Hunter Marksman sınıfı yaratıkları uzaktan öldürme konusunda uzman, keskin nişancı sınıfıdır. Eğer Marksman oynamak istiyorsanız oldukça çevik ve hızlı olmalı, yaratıklar size ulaşamadan işlerini bitirmelisiniz (eğer refleksleriniz o kadar iyi değilse kendinize hemen bir mezar kazıverin, ihtiyacınız olacak).
Marksman de Evoker gibi (ona da sıra gelecek) ciddi anlamda saldırı gücüne sahip, ama bunu yaparken kendilerini koruyacak yardımcıları veya zırhları olmadığı için dikkatli olması gereken bir sınıf. Keskin nişancı mantığını düşünürsek en çok zararı hareketsiz halde nişan alarak vereceğini tahmin ediyorsunuzdur, özellikle de **Tactical Stance** yetenekleri sabit durmanızı cidden ödüllendiriyor. Marksman'in diğer sınıflardan önemli bir farkı da silah seçimi, elinize tek bir silah türü alıp oyunu onunla bitiremiyorsunuz. Farklı durumlar için değişik silahlar kullanmalısınız, gerektiğinde el bombaları atmalı, gerektiğinde nokta atışı silahlarıyla yolunuzu açmalısınız.

Marksman oynarken almanız gereken en önemli yetenekler **Sniper** ve **Master Sniper** yetenekleri. Bunlar









sayesinde isabet oranınızı, silahınızın verdiği zararı ve menzilinizi arttırabilir; tek atışta düşmanlarınızı yere yapıştırabilirsiniz. **Rapid Fire** yeteneği düşmanlarla çevrilmeye başladığınız anlarda faydalı olacaktır, ancak isabet oranınız düşeceğinden uzaktaki veya tekil hedefler üzerinde kesinlikle etkisiz kalır. Çeşitli el bombası ve **Napalm Strike** yetenekleri de hedeflerinize farklı element türlerinde zarar vermenizi sağlayacaktır.



Engineer

Hunter Engineer sınıfı yanında savaşmak üzere robotlar ve botlar üretebilir. Bu sınıfı WoW'daki Hunter sınıfına benzetebiliriz, Engineer robotlarını 'tank' olarak kullanabilir ve yaratık robotla savaşırken uzaktan öldürücü saldırılar yapabilir. Bu sınıf yalnız başına etkisiz kalacağından daima yanında robotunu bulundurması gerekir. Yani çoğunlukla savaşlarda pasif olacak, robotunuzun yaratıkları dövmesini seyredeceksiniz. Robotlar üzerinde çok ayrıntılı kontrol sahibi olmadığınızdan bazen tam olarak istediğiniz şeyi yaptıramayabilirsiniz, bu özellikle de Boss savaşlarında sizi azıcık zorlayabilir.

Engineer oynarken yatırım yapmanız gereken en önemli yetenekler robot yetenekleridir. Yanınızda bir robot taşıyabilir ve ona silah, zırh vs. verebilirsiniz. Tank görevi sırasında ciddi ölçüde zarar göreceğinden robotun sağlığını arttıran **Construct Drone** ve robotunuzu iyileştirmenizi sağlayan **Repair Drone** yetenekleri kesinlikle es geçmemeniz gereken yetenekler.

Botlar ise robotların aksine tek bir tane olmak zorunda değildir, her bot ağacından bir botu yanınızda hazır tutabilirsiniz. Burada da özellikle **Rocket Bot** ve **Bomber Bot** yetenekleri düşmanlara verdiğiniz zararı önemli ölçüde arttıracaktır.

Summoner

Bir Warlock sever olarak Summoner da çok hoşuma gitti elbette. Cabalist Summoner sınıfı adından anlaşılacağı üzere 'summon', yani yanında savaşacak 'pet'ler çağırma yeteneğine sahip. Hem kendilerini, hem de petlerini iyileştirebiliyorlar; ayrıca kendi başlarına yetmelerini sağlayabilecek büyülere de sahipler.

Summoner sınıfını Evoker sınıfından ayıran temel fark, Evoker gibi direkt zarar veren bir sürü büyüye sahip olmaması. Bunun yerine Summoner pek çok çağırma yeteneğine ve petlerini kontrol etmesini sağlayacak çeşitli özelliklere sahip. Ayrıca silah seçimi konusunda da oldukça serbestler çünkü büyülerini kullanmak için **Focus Item** zorunluluğu yok (bunu da Evoker'da göreceğiz).

Summoner'ın çağırdığı petlerden yalnızca Reaper süreli, diğerleri ölünceye (veya siz ölünceye) kadar yanınızda kalıyor. Yanınızda aynı anda yalnızca bir Minyon, ancak çok sayıda Elemental bulundurabiliyorsunuz. Yetenek seviyeniz arttıkça elemental sayınız da artıyor ama bunlar Power havuzunuzu azalttıklarından sayılarının bir sınırı oluyor. Summoner yeteneklerinden almanızı önereceklerim **Afterlife** (cesetlerden sağlık çekerek kendinizi iyileştiriyorsu-

nuz), **Drain Life** (canlı yaratıklardan hayat çekiyorsunuz), **Summon Carnagor** (en iyi tank peti), **Summon Warper** (en iyi zarar petlerinden, ama sağlığı çok yüksek olmadığından korumanız gerekiyor) ve bolca elemental kullanmak istiyorsanız **Master of the Elements**.

Evoker
Evoker bir 'mage' sınıfı, neredeyse tüm yetenekleri düşmana mümkün olduğunca çok zarar vermek üzerine kurulu. Büyücüleri seviyorsanız bu sınıf ile zevkli anlar geçirebilirsiniz.

Evoker sınıfı **Dual Focus** yeteneği sayesinde iki Focus Item'ı aynı anda taşıyabilir. *Focus Item*, büyü yapmak için gerekli olan silahlardır. Eğer büyünün gerektirdiği Focus Item elinizde değilse, o büyüyü kullanamazsınız. Ayrıca büyünün vereceği zarar, kullandığınız Focus Item'ın istatistikleri tarafından hesaplanır. Bu da aynı anda iki Focus Item taşımanın vereceğiniz zarara olan büyük etkisini açıklamakta yeterlidir sanırım.
Evoker sınıfı saldırı büyülerinin yanı sıra bazı kalkan büyülerine ve düşmandan sağlık / mana çekmek için kullanabilecekleri yeteneklere de sahiptir. Ancak saldırılara karşı oldukça hassas olduklarından kullanılması gereken asıl taktik kötü iblislerden mümkün olduğunca hızlı biçimde kurtulmak olmalıdır. Eğer diğer büyülerle çok fazla zaman kaybederseniz, karakterinizin ipini çekmiş olursunuz.

Evoker yeteneklerine puan yatırırken öncelikle hangi tür zarar vermek istediğinize karar vermeye çalışın. Ateş zararı özellikle yalnız başına oynayacak oyuncular için çok önemlidir, dolayısıyla solo oyunda **Firestorm**,



Flameshards ve **Hellfire** size çok yardımcı olacaktır. **Brom's Curse** yeteneği sayesinde saldırdığınız düşmanların size aynı zamanda sağlık kazandırmasını sağlayabilirsiniz. Ayrıca **Summon Ember** yeteneği ile yanınızda savaşması için bir Ember çağırabilirsiniz, ancak bunun pek de güçlü bir yaratık olmadığını eklemeliyim. Hem yanınıza yardımcı istiyorsanız

3 Simge Oyunu

Hellgate London'ın şüphesiz en eğlenceli kısımlarından bir tanesi de ekranın sağ alt kısmında beliren ve oyunu ilk açtığınızda ne olduğunu bir türlü kavrayamadığınız "3 Simge Oyunu". Eğer şu an ekrana bakıp "ne 3 simgesi?" diyorsanız, oyuna başladıktan sonra *patch 0.1*'i kurmuş olabilirsiniz. Çünkü Flagship, fantastik bir hata yapıp *patch0.1* ile var olan karakterlerin 3 simge oyununu devre dışı bıraktı. Ancak muhtemelen siz bu satırları okurken yayınlanmış olan yeni ve büyük bir yama sayesinde bu sorun aşılmış olacak.

En son yamayı kullanan ve kullanmayan oyuncular *3 simge oyununda* bir farklılık yaşayacaklar. Bence ödülleri oldukça fazla ve güzel olan bu mini oyunun "abi ne kadar zamanda yaparsan yap" mantığına sahip olması büyük bir hataydı. Yeni yama bu konuya da el atacak ve mini oyunun her 15 dakikada bir resetlenmesini sağlayacak.

3 simge oyununun mantığı çok basit: Ekranın sağ alt tarafında 3 simge ve yanlarında sayılar beliriyor. Sayılar, ilgili simgede istenen şeyin kaç defa yapılması gerektiğini gösterirken, simgeler 4 grupta toplanıyorlar:

Öldürülmesi Gereken Yaratıklar
Verilmesi Gereken Hasar Türü
Toplanması Gereken Malzeme Türü
Görev Tamamlama

Bu kadar ön bilgiden sonra hangi simgenin ne işe yaradığına geçebiliriz sanırım.

Öldürülmesi Gereken Yaratık Türü



Verilmesi Gereken Hasar Türü



Toplanması Gereken Malzeme Türü



Diğer Simgeler



Hasar Türleri

Hellgate London'da elinize geçirdiğiniz her silah, belli başlı bir hasar türüne sahip. Tabii bu hasarların bazıları için "Splash" (dağılma etkisine sahip) ve "Direct" (doğrudan) özellikleri de mevcut. Ama genel olarak baktığımızda özellikle 3 simge oyunlarını başarıyla tamamlayabilmek için her zaman çantanızda bulunması gereken 5 farklı silahın gerekliliğini görüyoruz.

Fiziksel
Bu saldırı türünde düşmanınız üzerinde uygulayabileceğiniz "hareketsiz bırakma" etkisi önemli dövüşlerde oldukça işe yarıyor. Özellikle tek vuruşta ölmeyen ama sürü psikolojisiyle beşer onar üzerinize saldıran yaratıkların arasında nefes alabilmeniz için bulunmaz bir nimet kendileri.

Ateş
Ateşli saldırıları, standart fiziksel saldırılardan ayıran en büyük özellikleri düşmanlarınızı alevler içinde bırakma şansı tanımaları. Başarılı bir etki uygulaması sonucunda, her saniye %5 sağlık kaybına sebep olan ve 5 saniye süren bir yanma olayı meydana getiriyorsunuz. 5 saniye bile yanmaya fırsat bulamadan ölecek olan zayıf düşmanlarınızı bir kenara bırakırsanız, büyük patron dövüşlerinde bu etkinin ne kadar önemli bir hale geleceğini kendi gözlerinizle görebilirsiniz.

Zehir
Oyunun içinde zehir taşıyan saldırılar yapabilen bir çok düşmanınız bulunuyor. Bu yaratıklarla karşılaştığınızda sağlık göstergenizde yeşil tonlarını görüyor ve bir türlü iyileşemediğinizi fark ediyorsunuz. İşte biz buna "zehirlenme" diyoruz. Özellikle kalabalık savaşlarda başınıza geldiğinde tam bir kabusa dönüşen bu etkiyi siz de düşmanlarınızın üzerine uygulayabilirsiniz. Ancak düşmanlarınız bu etkinin can damarını oluşturan "iyileşmeyi engelleme" konusuyla pek ilgili olmadıklarından oyuncu açısından yararlılığı tartışılır bir etki bu.

Ruhsal
Bu saldırıların yarattığı etki gerçekten çok önemli. Hem oyuncuya hem de yaratıklara karşı uygulandığında, etki altına giren karakterin %50 daha az zarar vermesine ve %50 daha fazla hasar almasına sebep oluyor. Böylece özellikle uzun boss dövüşlerinde çok işe yarayan bir etki ortaya çıkmış oluyor. Ancak Blademaster / Guardian sınıfı olmayan oyuncular bu etkiye özellikle dikkat etmeliler. Yakın savaş ve göğüs göğse çarpışmalarda nispeten zayıf kalan diğer karakterlerin bu etkiyi yemeleri, alacakları %50 fazla hasarla kısa sürede son nefeslerini vermelerine sebep olabilir.

Elektrik
Elektrik saldırısının etkisi şu ana kadar gördüğüm en kötü "hareketsiz kalma" etkilerinden birini oluşturuyor. Oyuncuya karşı kurulmuş hain bir komplo hissi uyandırmasının arkasındaysa silahları etkilemezken, tüm özel güçlerden ve büyülerden mahrum bırakması yatıyor. Zaten mantar gibi biten düşmanların büyüye falan ihtiyaçları yok; adamlar bodoslama dalıyorlar üzerinize. Bu durumda elektrik saldırısının etkisi sadece oyuncu üzerine uygulandığında rahatsız edici bir boyuta ulaşabiliyor.

Eşya Türleri

Hellgate London'ın başı kel mi? Hayır değil. Bu durumda benzer tüm RYO larda gördüğümüz eşya sınıflandırması Hellgate'te de var demektir. Buram buram sıradanlık koksa da eşya türlerine kısaca bir göz atmak da fayda var.

Gri Eşyalar (Sıradan)
Gri renkteki eşyalar daha oyunun ilk anlarından itibaren yüzlerine bile bakmayacağınız parçalardır. En fazla ilk 1 saat üzerinizde bulunmasına izin vereceğiniz bu eşyalar hiçbir eklenti içermez ve modlanamazlar. Sadece alır, kullanır ve satarsınız.

Yeşil Eşyalar (Gelişmiş)
Yeşil eşyaların grilerden pek farklı olduğu söylenemez. Oyun ilerledikçe aynı WoW'da olduğu gibi "lvl 70 yeşil, lvl 60 mordan bile daha iyi olabilir" mantığıyla ender de olsa karşılaşabiliyor olmanıza rağmen, üzerinizde bulundurmak isteyeceğiniz bir eşya sınıfı değildir. Gri eşyalara göre daha fazla hasar ve savunma sağlayan bu eşyalar, önceden modlanmış ya da modlanmaya uygun olarak gelebilirler.

Mavi Eşyalar (Az Bulunur)
İşte şimdi havaya girmeye başladık. Nedense WoW deneyimini yaşadığımdan beri mavi eşyalar bana daha bir sıcak geliyor. Sanki çok güzel bir şeymişçesine üzerinizde taşımaktan mutlu olacağınız mavi eşyalara rastlamak diğer eşyalara göre nispeten daha zor. Ama mavi eşyalara ulaşma zorluğunun çok dengeli ayarlandığını da söylemek zorundayım. Ne sizi ararken bezdiriyor ne de sokaktaki her zombinin cebinden çıkıveriyorlar. Genellikle en az 2 önceden yapılmış mod ya da modlanmaya uygun 2 yuvayla birlikte gelen mavi silahlar, karakterinizin envanterini işgal ediyorlar.

Turuncu (Efsanevi)
Bu aletler herhangi bir yaratıktan düşme ihtimaline sahip en güçlü eşya sınıfını oluşturuyorlar. 3 ya da 4 önceden yapılmış mod ya da modlanmaya uygun yuvayla birlikte geliyorlar.



Altın (Eşsiz)
Altın renkteki eşyalar bulunduklarında gözleri yuvalarından oynatma özelliğine sahip eşyalardır. Diğer dört eşya türü gibi önüne gelen yaratıktan çıkma ihtimali taşımaz, sadece belli başlı büyük yaratıkların üzerlerinde bulunurlar. Bir eşyanın sahip olabileceği maksimum mod yuvasına sahip bu eşyalar genellikle önceden modlanmış olarak gelirler.

Eşya Yaratma ve Geliştirme

PÜF NOKTASI
* Silahınıza veya zırhınıza yanlışlıkla mod mu eklediniz? Bravo yani, çok şaşkınsınız o zaman. Kolay iş değil çünkü böyle bir hata yapmak. Yine de olur da, modları ayırmak isterseniz **Deluxe De-modificator** cihazını kullanarak Palladium karşılığında bu işlemi gerçekleştirebilirsiniz.
Spectral zararına sahip olan silahlarla düşmanlarınıza saldırdığınızda bazen onların boyut değiştirmesine neden olabilirsiniz. Bu durumda verdikleri zarar yarıya düşerken, aldıkları zarar iki katına çıkıyor. Bu silahları tercih etmek için güçlü bir sebep, ne dersiniz?
Siz de benim gibi patlayan varillerden uzun süre uzak durmuş oyunculardansanız kendi kendime verdiğim tepkiyi size de vereyim: Ha ha. Patlayan nesneler etraflarındaki yaratıklara zarar veriyor, ama size veremiyor. Artık korkmayın onlardan, sevin, patlatın onları.
Level atladığınızda kazandığınız özellik puanlarını tek bir özelliğe yatırmayın, tüm özelliklere hak ettikleri kadar puan vermeye çalışın. Örneğin Blademaster ile oynasanız bile Willpower'ı görmezden gelmeyin, ne de olsa pek çok özellik 'power' havuzundan yiyor. Ve de sakın benim gibi özellik puanı da kazandığınızı 10. levelde fark etmeyin ;)



Hellgate London'ın güzel özelliklerinden biri elinize geçirdiğiniz her şeyi parçalayıp yeni eşyalar ortaya çıkarabiliyor olmanız. Bu durum size birkaç büyük avantaj sağlıyor. Bunların en başında envanter düzenlemesi geliyor. "Aman paracıklar gitmesin" diye Diablo'da sürekli "Scroll of Town Portal" kullanmamıza sebep olan envanter sorunlarına kesin çözüm burada yatıyor. İster sıradan gri bir eşya olsun ister binbir güçlükle elde ettiğiniz turuncu eşyalar olsun, her eşyayı parçalarına ayırabilir ve daha sonraki geliştirme ve baştan yaratma işlemlerinde kullanabilirsiniz.

Eşyalarınızı parçalayarak 4x2 alt parçaya ulaşabilirsiniz. 4x2 diyorum çünkü her bir alt parçanın sıradan ve özel versiyonları bulunuyor. Teknolojik parçalar, rünik parçalar, kutsanmış parçalar ve metal parçalardan neler yaratabileceğinizi gördüğünüzde oldukça şaşırabilirsiniz.

Eşya parçalama işinde basit bir mantık işliyor: ne kadar kaliteli ve zor bulunan eşya parçalarsanız o kadar çok ve kaliteli alt parça elde ediyorsunuz. Oyun sırasında paradan bol bir şey bulunmadığı ve uzun bir süre boyunca dükkanlarda adam gibi bir şey satılmadığı düşünüldüğünde, bulduğunuz eşyaları parçalamak onları satmaktan çok daha iyi bir seçim oluyor.

Eşyalarınızı parçaladınız ve envanterinizin yarısını bu alt parçalar kaplamaya başladı; peki şimdi ne olacak? Elinizdeki parçaları 3 farklı yolla değerlendirme şansına sahipsiniz. Bu yollardan 2 tanesi baştan yaratım işine yararken, 1 tanesi de mevcut eşyalarınızı geliştirmeye yarıyor. Ayrıca bunlardan ve elinizdeki parçalardan bağımsız bir şekilde eşyalarınızı geliştirebildiğiniz bir seçenek daha mevcut. İsterseniz ilk önce o seçeneğe değinelim.



Augmentix 3000
Daha önce de belirttiğim gibi oyundaki dükkanlar neredeyse hiçbir zaman ağzınızın suyunu akıtacak eşyalara sahip olmuyorlar. Paranızı genellikle sağlık paketlerine, ışınlayıcılara ya da tanımlayıcılara harcıyorsunuz. Ama baktınız ki paranız kum gibi olmuş, harcayacak yer bulamıyorsunuz, o zaman doğru yere geldiniz. Augmentix 3000, 3 ana başlık altında bol bol para harcayarak eşyalarınızı geliştirebileceğiniz yegane yer olarak karşınıza çıkıyor.

Geliştirmek istediğiniz parçayı Augmentix 3000'e yerleştiriyor ve paranız dahilinde Sıradan, Az Bulunur ve Efsanevi geliştirmelerden birini uyguluyorsunuz. Sonra bir daha ve bir daha uyguluyorsunuz. Her eşyanızı 3 ila 5 kez arası geliştirme hakkına sahip olsanız da, özellikle Efsanevi geliştirmelerin uçuk maliyetlerinden dolayı bunu yapamıyorsunuz.

Augmentix 3000'i kimler kullanmalı derseniz, bol parası olan ve eşya kırıp parça toplamaktan hoşlanmayan oyuncular derim. Çünkü burada kısmi bir risk söz konusu: tonla para verip yaptırdığınız geliştirmeyi beğenmeme riski. Nasıl bir geliştirmeyle karşı karşıya kalacağınızı bilmediğiniz için Efsanevi geliştirmeye tüm mal varlığınızı yatırdıktan sonra çıkan sonuçtan hoşnutsuz kalma olasılığını hiçbir zaman aklınızdan çıkarmayın.

Nano Forge
Nano Forge'un Augmentix 3000'den ayrıldığı temel nokta burada paranın geçmiyor olması. Burada, eşyalarınızı

parçalayarak elde ettiğiniz alt parçaları kullanıyorsunuz. Geliştirmek istediğiniz eşyanızı ekranın sol tarafındaki bölmeye yerleştirdiğinizde, geliştirme işlemi için gerekli parçalar alt bölümde gösteriliyor. İstenen parçaları ekranın sağ tarafındaki alana yerleştiriyorsunuz ve *Upgrade* düğmesine basıyorsunuz.

Geliştirmek istediğiniz eşyalar üzerinden 1'den fazla işlem yapabiliyorsunuz. Ancak burada Nano Forge'un bir farklılığı daha ortaya çıkıyor. İlk geliştirme işleminden sonra karakter seviyeniz de devreye girmeye ve sizi geliştirme yapmaktan alıkoymaya başlıyor. Deneyim puanını bağlı kısıtlamalar seviye atladıkça ortadan kalkıyor ve ikinci, üçüncü geliştirmeleri yapabiliyorsunuz.

Eşya geliştirme işlemlerinin önemli risklerinden bir tanesi Hellgate'in ilginç donanım sistemiyle birlikte geliyor. Bildiğiniz gibi üzerinize giydiğiniz her zırh, kullandığınız her silah karakterinizin Güç, Dayanıklılık gibi özelliklerinden belirli miktarda puanı yiyor. Sahip olduğunuz özellik seviyesini aşan bir şeyler giyemiyor ya da kullanamıyorsunuz. Risk de burada ortaya çıkıyor: geliştirmekte olduğunuz eşyalarınız birdenbire kullanılamaz hale gelebiliyorlar. Ne yazık ki bunu engellemenin bir yolu yok. Bu yüzden eşyalarınızı geliştirmeye başlamadan önce, karakterinizin yeteneklerini son damlasına kadar kullanmadığınıza emin olun.

Item Crafter
İstasyonlarda bulunun iki satıcıdan biri olan Crafter'lar size her seferinde değişen bir menü sunuyorlar. Bazen bu menüde Efsanevi hatta Eşsiz eşyalar bile bulunabiliyor. Yaratmak istediğiniz eşyayı ekranın sol tarafından seçtikten sonra, pencerenin üst tarafında seçmiş olduğunuz eşyayı yaratmak için gerekli materyaller sergileniyor. Eğer istenen parçalara sahipseniz istediğiniz eşyayı yaratabilirsiniz. Crafter'ların menüsü sürekli değiştiği ve tamamen rastgele bir mantıkla hareket ettiği için, istasyonlara her gelişinizde Crafter'a da bir göz atmanız da fayda var.

Proje
Proje üzerinden eşya yaratmanız Item Crafter kullanmaktan hiçbir farkı yok. Burada değişen tek şey projelerin savaş alanında bulunmaları ve sadece ilgili oldukları eşyanın yaratımına izin vermeleri. Ama yerden Eşsiz bir eşyaya ait projeler bulmanın verdiği keyfi de hesaba katarsanız Proje > Craft derim.

Eşyalarınızı bu cihazlarda geliştirdiğiniz ya da bulduğunuz modlarla güçlendirdiğiniz zaman nelerle karşılaşabilirsiniz? Savunma ve saldırır bonuslarına sahip bu geliştirmelere bir göz atalım ve yazıyı bitirelim.

Eşya Geliştirme

Attribute +X	Karakter özelliklerini arttırır.
Adds X [Durum Etkisi] Defense	Hareketsiz kalma, yanma, zehirlenme gibi durumsal etkilere karşı bağışıklık sağlar.
Health Regeneration	Sağlık yenilenme özelliği katar.
Hit Point Bonus	Ekstra sağlık verir.
Power Point Bonus	Ekstra büyü gücü verir.
Minion Damage/Minion Armor	"Summon" yeteneğine sahip karakter sınıfları için yaratıklarının zırh ve saldırı güçlerinde iyileştirme sağlar.
+X Luck	Kaliteli eşya bulma şansını arttırır.
Increases Use of Class Skills by X%	Kullanılan özel güçlerin bir sonraki kullanımdan önceki bekleme sürelerini azaltır.
Decreases Power Cost of Class Skills by X%	Özel güçlerin kullanımı için gerekli olan güç harcamasını azaltır.
Movement Speed +X%	Hareket hızını arttırır.
Melee Speed Bonus +X%	Saldırı hızını arttırır.
Thorns	Saldıran düşmanların hasar almasını sağlar.
Increases damage by X%:	Silahın verdiği hasarı belirtilen oranda arttırır.
Adds X% Elemental Damage	Silahın verdiği zararın üzerine belirtilen oranda elemental hasar ekler.
+X To [Durum Etkisi] Attack Strength	Hareketsiz kalma, yanma, zehirlenme gibi durumsal etkilerin uygulanma şansını arttırır.
+X% Damage to [Düşman Türü]:	Belirli düşman türlerine karşı hasar verme oranını arttırır.
Critical Chance Multiplier [Düşman Türü] +X%:	Belirli düşman türlerine karşı kritik vuruş yapma çarpanını arttırır.
Critical Chance Bonus +X%:	Düşmanlara karşı kritik vuruş yapma şansını arttırır.
Critical Damage Bonus +X%:	Düşmanlara karşı yapılan kritik vuruşların hasar miktarını arttırır.
Shield Overload:	Düşmanın zırhına doğru yapılan kritik vuruşların hasar miktarını arttırır.
Shield Penetration:	Düşmana yapılan vuruşların belirtilen oranda zırhı geçerek doğrudan hasar vermesini sağlar.
Energy Consumption -X:	Çalışmak için enerji kullanımına gerek duyan silahların enerji ihtiyaçlarını azaltır.
Splash Damage Radius Increase:	Dağılma etkisine sahip olan silahların verdiği hasarı arttırır.
Accuracy Degradation Decrease	Menzilli silahların etkilerinin hareket halinde ya da ateş düğmesi basılıyken azalmasını engeller ya da en aza indirir.
X% Chance to cause [Patlama Türü] When It Kills An Enemy	Bu geliştirmeye sahip bir silahla yaratıkları öldürmeniz durumunda belirli türden bir patlamanın diğer yaratıklara da hasar vermesini sağlar.
X% Chance to cause [Patlama Türü] When It Hits An Enemy:	Bu geliştirmeye sahip bir silahla yaratıklara saldırmanız durumunda belirli türden bir patlamanın diğer yaratıklara da hasar vermesini sağlar.

CRYSIS PÜF NOKTALARI

Crysis için çok bekledik. İngilizce versiyonu çıktı oynamadık, sabrettik. Sonunda birilerini araya sokup Türkçe versiyonunu almayı başardık, kurduk ve büyülendik. Oyunu oynamaktan vakit bulduğumuzda da 2 sayfa bir şeyler karalayalım dedik. Ama sıradan bir "karalama" olsun istemedik; bol resimli, bol aksiyonlu bir şey olsun, hemen evinizden eşofmanlarla çıkıp **orijinal** Crysis'i evlerinize taşıyın istedik.

NANO SUİT

Crysis'in ilk andan berien çok öne çıkarılan özelliğiydi Nano Suit. Bizi über seksi göstermesi dışında ne işe yaradığından pek emin değildik birkaç gün öncesine kadar. Şimdiyse onu renkten renge sokmaya bayılıyoruz. Peki Nano Suit'i hangi şekillerde kullanabildiğimizi biliyor muyuz?

Zırh

Adından da anlaşılabileceği üzere Maksimum Zırh seçimi yapıldığında ramboculuk oynamak bir parça daha kolaylaşıyor Crysis'te. Pelerin kullanımı sırasında enerjiniz tükendiğinde de devreye giren Maksimum Zırh, üzerinize gelen mermilerin teninize temas etmeyi başaramadan önce durdurulmasını sağlayarak, çatışmaya devam etme konusunda ciddi oranda katkı sağlıyor.

Nerede Kullanılmalı: Eğer Pelerin kullanımına uygun bir ortamda değilseniz, düşman üssüne "kafadan" saldırmak zorundaysanız, açık alanda çok sayıda düşmandan oluşan devriye birliklerine denk geldiyseniz bilgisayarınızın Maksimum Zırh diye bağırmasını sağlamalısınız.

Pelerin

Crysis'te Pelerin olmasaydı ne yapardık acaba? Oyunu "oynanabilir" kılmak yolunda önemli bir katkı yapmasının yanında oyunun zevkinden de bir parça çaldığı söylenebilir. Crysis'te karşılaşacağınız düşmanların neredeyse yarısını Pelerin modu aktif haldeyken gafil avlamanız mümkün. Ama unutmayın, Crytek oyuna bu özelliği koydu diye illa kullanmak zorunda değilsiniz. "Delikanlılık" anlayışınız 30 tane düşman askerinin karşısına göğsünüzü gere gere çıkmaksa, kısa sürede gerecek bir göğsünüzün kalmadığını görebilir ve bir sonraki yüklemede "Pelerin" sesinin hoparlörlerinizde yankılanmasını sağlayabilirsiniz.













Nerede Kullanılmalı: "Hemen hemen her yerde" desek abartmış olmayız sanırım. Düşmanın genelde 20'ye 1 üzerinize geldiği düşünüldüğünde oyundaki güç dengesini sağlayan yagane özellik olan "Pelerin" baş tacınız olmalı.

Hız
Maksimum Hız özelliğini kullanmaya başladığınızda onu aktif hale getirmeseniz bile (SHIFT tuşu) normalden daha hızlı hareket ettiğinizi göreceksiniz. Ama Maksimum Hız modunun meyvelerini ancak SHIFT tuşuna bastığınızda yiyebilirsiniz. Birden bire o kadar hızlı hareket etmeye başlayacaksınız ki ne olduğunu anlamadan kendinizi gitmek istediğiniz noktada bulacaksınız. Ancak burada küçük bir uyarı yapmalıyız: Maksimum Hız özelliği enerjinizi en hızlı tüketen Nano Suit özelliği olma unvanına sahip. SHIFT tuşuna basmanızla enerjinizin kritik düzeye inmesi arasında 2-3 saniye ya var ya yok.

Nerede Kullanılmalı: Bu özelliği düşmana "rush" tarzı saldırılar düzenlemek isteyen oyuncular da kullanabilir ama ben bunu kesinlikle tavsiye etmiyorum. Bence Maksimum Hız, erkekliğin 10'da 9'unu yapmakta yani arkanıza bakmadan kaçmakta kullanılmalı.

Güç
Sanırım hepimiz Crysis tanıtım videolarında yer alan düşmanın boynunu yakalayıp diğerlerinin üzerine fırlatma görüntülerini imrenerek ve heyecanla seyretmişizdir. Ama ne yazık ki feci fantazi sahibi bir oyuncu değilseniz bu hareketi hiçbir zaman yapamayacaksınız. Crysis çok hızlı bir FPS ve böylesine bir oyunda "aha da boynunu koparayım" diyeceğiniz yalnız Kore'lilerle karşılaşma şansınız çok düşük.
Bu durumda Maksimum Güç özelliğini sadece kurbağa tarzı sıçramalar ve "dağılın layn" şeklindeki kapı kırmalarda kullanabileceksiniz.

Nerede Kullanılmalı: Görselliğin işlevsellikten daha öne geçtiği anlarda ve 5 metrelik kaya duvarlarını aşmak için kullanılmalı.

GENEL TAKTİKLER

Bir FPS'de ne tür taktikler verilebilir ki? Eğer Bioshock gibi bir oyundan bahsediyor olsaydık Big Daddy'leri öldürmenin 92 farklı yolunu anlatabilirdik size. Ama Crysis'deki düşmanlar çok mu zeki yoksa çok mu aptal anlayamadık şu ana kadar. Bu durumda genel olarak ne yaparsak hayatta kalırız sorusuna yanıt vermek daha kolay olur herhalde.

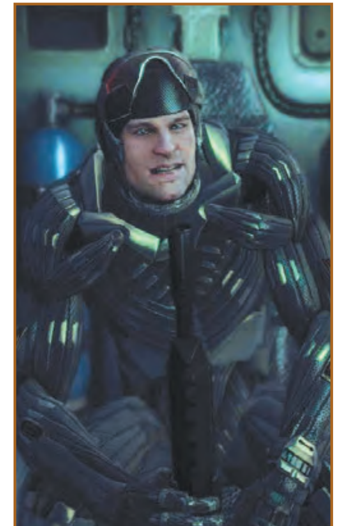
• Pelerin modu her atıştan sonra devre dışı kalsa da düşmanın görüş alanı dışında bir yerlere saklanıp yeniden aktif hale getirildiğinizde yeniden işe yaramaya başladığını göreceksiniz. Düşmanlar sizi en son gördükleri noktaya doğru ilerlemeye ve ateş etmeye devam edecekler. Bu durumda siz de rahatça arkalarına dolaşıp işlerini bitirebileceksiniz.

• El bombaları çok sık rastlanan araçlar olmadıklarından onları dikkatli bir şekilde kullanmalısınız. Diğer bir çok FPS'de olduğu gibi üzerine el bombası atılan düşman gruplarının "aman da bomba" diyerek parçalanmak için aptal aptal bekleşmedikleri bir oyun Crysis. Bu durumda sakın ola ki ultra kalabalık düşman gruplarından tek bir el bombasıyla kurtulmayı beklemeyin. El bombaları düşman katletmekten daha çok karmaşa yaratmaya yararlar. Siz de bu karmaşadan yararlanıp siperlerinden çıkan düşmanları avlayabilirsiniz.

• Roket atar kullanılması gereken yerlerde bolca bulunabilen bir silah türüdür. Sakın ola ki onları gözünüzden kıskanmayın. Roketler, diğer silah cephaneleri gibi saklanamadıkları ve her bir roket atar 3 roket taşıdığı için ya tamamını kullanın ya da işiniz bittikten sonra ortamda bulunan yedek roket atarlardan birini alabilmek için kalan roketleri de havaya ateşleyin.

• Düşmanlarınızın çoğu sıradan bir çelik yelek yerine sanki tank zırhı giyiyor onun için "head shot" olayına özen gösterin. "Bir düşman neden 20 mermiden sonra hala ayakta kalıyor" diye merak etmek istemiyorsanız silahınızı "tek atış" moduna geçirin ve kafaya atılan tek mermiyle işlerini bitirin.





HİLE ARŞİVİ

OYUNA HİLE KARIŞTIRMAKTAN TUTUKLUSUNUZ... BİZİMLE MERKEZE KADAR GELECEKSİNİZ!

PC



CALL OF DUTY 4

Oyun içindeki Options'da ~ tuşuna basarak konsolu açın.
seta thereisacow "1337" yazıp Enter'a basın.
spdevmap bog_a yazıp Enter'a basın. Sonra oyundan çıkın. Aktifleştirmek istediğiniz hileyi konsola yazabilirsiniz.

Tüm silahlar: give all
God mod: god
no clipping mod: noclip
Düşmanlar sizinle ilgilenmez: notarget
Tam cephane: give ammo
Tüm silahlarda lazer nişanı olur: cg_LazerForceOn 1
god mod olur ama ekran hala sallanır: demigod
Çevreyi daha iyi görürsünüz: r_fullbright
Herhangi bir silahla zoom yapmak: cg_fov

EMPIRE EARTH 3

Oyun içinde Enter'a basıp hileleri girebilirsiniz.



Hileleri aktifleştirir: cheat
Seçtiğiniz bir üniteye dönüşür: convert
Bir sonrakiğ çağa geçer: era up
Tech puanı 50 artar: give tech
Tüm research'lere 10k ekler: Loot
Maksimum nüfusu gösterir: max pop
Tüm ünite ve binaları hasar almaz kılar: play god
Seçilen ünite tekrardan %100 şarj olur: recharge me
Senaryo modunda kazanır: win

PAINKILLER: OVERDOSE



¨ tuşuna basıp konsolu açın, hileyi yazın ve Enter'a basın (hileler sadece Daydream ve Insomnia zorluk seviyelerinde geçerlidir).
God mod: pkgod
Eldeki silah için 999 cephane: pkammo
Tüm silahlar: pkweapons

CRYSIS

"*\crysis\game\config*" dizinin içinde "*diff_easy.cfg*", "*diff_normal.cfg*" ve "*diff_hard.cfg*" dosyaları gözükecektir. Bunlar zorluk seviyeleri olan Easy, Normal ve Hard'tır ve bunlardan hangisinde oynuyorsanız, onun altında değişiklik yapmanız gerekmektedir.
God mod ve sınırsız cephane için şu parametreleri düzeltip Save etmelisiniz:
g_godMode = 1
i_unlimitedammo = 1
ai_IgnorePlayer = 1
i_noweaponlimit = 1

Enerji harcamaz:
(-- Player Health/Energy/Suit)
g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0
Daha hızlı koşar:
g_suitSpeedMult = 2.85

Daha fazla armor:
g_suitArmorHealthValue = 900.0
Yürürken enerji dolar:
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 0

Zorluk seviyesini değiştirir (1 Easy, 4 Delta'dır):
g_difficultyLevel = 1

HALF LIFE 2: EPISODE 2

Oyunu kurduğunuz dizinde ep2cfgconfig.cfg dosyasını Notepad ile açın. "con_enable"satırını "1" yapın. toggleconsole satırına adanmış tuşun " olduğundan emin olun. Oyun içinde konsolu açın ve sv_cheats 1 yazın. Artık hileleri aktifleştirebilirsiniz.

Buddha mod (hasarlar öldürmez): buddha
airboat yaratır: ch_creatairboat
Jeep yaratır: ch_createjeep
God mod: God
Tüm silahlar ve cephane: impulse 101
Sınırsız Auxiliary gücü: sv_infinite_aux_power 1
İstenilen eşyayı yaratır: give <isim>
Belirtilen haritayı yükler: map <isim>
Yerçekimini ayarlar (normali 600'dür): sv_gravity <sayı>

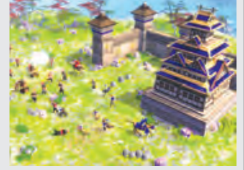
PORTAL

Options menüsüne girin, Controls'ü, sonra da Advanced'i seçin. Oyun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açın ve sc_cheats 1 yazın. Sonra hileleri girebilirsiniz.

İstek sayısına göre portal açılımını sağlar: change_portalgun_linkage_id <0-3>
Ağrılığı olan küp yaratır: ent_create_portal_weight_box
Enerji topu ateşler: fire_energy_ball
Portallar her hangi bir yüzeyde açılabilir: sv_portal_placement_never_fail 1

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

Enter'a basın ve hileleri aynen yazarak aktifleştirin.
10bin Coin verir: give me liberty or give me coin
10bin food verir: medium rare please
10bin Xp verir: nova & orion
10bin Wood verir: <censored>



Tommynator yaratma: tuck tuck tuck
George Crushington yaratma: where's that axe?

PS2



THE SIMPSONS GAME

Kodları Extras menüsündeyken girmelisiniz.

Tüm karakterler için sınırsız güç:
Daire, Sol, Sağ, Daire, Kare, L1
Tüm Cliches açılır:
sol, Kare, Sağ, Daire, Sağ, L1

PS3

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Career modundaki Code Entry'ye hileleri girebilirsiniz.
10.000$ hesaba yatar: CASHMONEY
5 adet Repair bileti: SAFETYNET



SMACKDOWN! VS. RAW 2008



Cheats Code kısmında hileleri yazabilirsiniz.
HHH ve HBK'nin DX kostümü açılır: DXCOSTUME69K2
Kelly Kelly'nin kostümü: KellyKG12R

JUICED 2
DNA kısmında kodları girin ve sonra oradaki yarışı kazanarak aracı elde edin.

Nissan Skyline R34 GT-R: JWRS
Ascari KZ1: KNOX
BMW Z4: GVDL
Audi TT 1.8L Quattro: YTHZ
BMW Z4 Roadster: GVDL
Hyundai Coupe 2.7L V6: BSLU
Mitsubishi Prototype X: DOPX

HAWK'S PROVING GROUND
Options menüsünden kodlaır girebilirsiniz.
FDR'yi açar: THEPREZPARK
Lansdowne'yi açar: THELOCALPARK
Air&Space müzesi açılır: THEINDOORPARK
Super Checking: Booyah
Muhteşem Rail: AintFallin
Muhteşem Manual: STILLAINTFALLIN
Sınırsız Focus: Myopic
Sınırsız Slash Grind: SUPERSLASHIN

GUITAR HERO 3
Hileleri girebilmek için Options'tan Cheats'e, Enter New Cheats'e girmeniz gerekmekte. Parantez arasındakilere aynı anda basmalısınız.
Y=Sarı, B=Mavi, G=Yeşil, R=Kırmızı, O=Turuncu demektir.
Hava gitarı: (YB) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (YB) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (GY) (GY) (RY) (RY)
Hyperspeed: OBOYOBOY
Precision Modu: (GR)(GR)(GR)(RY)(RY)(RB) (RB)(YB)(YO)(YO)(GR)(GR)(GR)(RY)(RY)(RB) (RB)(YB)(YO)(YO)
Tüm parçalar: (YO)(RB)(RO)(GB)(RY)(YO) (RY)(RB)(GY)(GY)(YB)(YB)(YO)(YO)(YB) YR(RY)RYO
Yanma yok (Career modunda çalışmaz): (GR) B (GR) (GY) B (GY) (RY) O (RY) (GY) Y (GY) (GR)
Kolay Expert seviyesi (Timing kısmı daha büyüktür ama Career'da kullanılmaz): (GR) (GY) (YB) (RB) (BO) (YO) (RY) (RB)
(NOT: Bu hileler Wii versiyonunda da çalışmaktadır)

XBOX360



HALO 3
Hileler sadece Local Match veya Replay'de aktive edilebilir.
Hileleri yaparken 3'er saniye basılı tutmanız gerekmektedir.
Silah saklar: Sol Bumper + Sağ Bumper + Sol Analog Stick Click + Aşağı (D-pad)
Koordinatları gösterir (Kamera modu): Sol Bumper + Sağ Bumper + Sol Analog Stick Click + Yukarı (D-Pad)
Pan-Cam (Koordinatları açıkken): Sol ve Sağ Analog Stick'e basılı tutun + Sol (D-pad)

TIMESHIFT
Krone'u Multiplayer'da açmak için:
Options'tan Multiplayer'ı seçin, sonra da Model'i. Sol tuşuna basarak Krone'un üzerine gelin. Y'ye basarak RXYMCPENCJ yazın.



CRASH OF THE TITANS
Oyunu dondurun ve RT tuşuna basılı tutarak kodları girin.
Koca kafalı Crash: X, X, Y, A.
Gölge Crash: Y, X, Y, A.



Wii

MANHUNT 2
Aşağıdaki kodları ana menüden veya oyun içinde girerek aktifleştirebilirsiniz.
Sınırsız cephane: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ.
Tüm bölümleri açar: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ.
Watermark 20 (oyunu dondurmalısınız): ZZZCZZCCZ



THE SIMS 2: CASTAWAY
Cheat Gnome'u açmak için hızlıca B, Z, Yukarı, Aşağı, B tuşlarına basınız. Daha sonra oyunda Cheat Gnome'u bulun ve aşağıdaki kodları girin.
Tüm motivasyonlar: -, +, Z, Z, A.
Tüm planlar: +. +, -, -, Z.
Tüm Crafting resource'ları: A, A, Aşağı, Aşağı, A.
Maksimum Food: Sol, Sağ, Sol, Sağ, A
Maksimum relationship: Z, +, A, B, 2.
Skill ekler: 2, Yukarı, Sağ, Z, Sağ.
Vest ve Tanktop'u açar: Z, Z, A, Z, 2

PSP

SILENT HILL ORIGINS



Codebreaker: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, X, O tuşlarına basınız.

BEN 10: PROTECTOR OF EARTH
Bir görev seçerek oyuna başlayın ve Extras'tan Enter Secret Code'a girin.
Master Control: Cannonbolt,heatblast,wildvine,4arms
Haritadaki tüm yerleri açar: Heatblast; XLR8; XLR8; Cannonblot
Tüm kombolar açılır: Cannonblot; Heatblast; 4arms; Heatblast
Yenilmezlik: XLR8 ;Heatblast; Wildvine; 4Arms
Dark Hero'lar: Cannonbolt; Cannonbolt; 4arms; Heatblast

TRAINER'LAR

DVD'DEKİ OYUNBOZAN BÖLÜMÜ
Trainer'lar çeşitli oyun sever çevreler tarafından, oyuna özel olarak hazırlanan, belirtilmiş hileleri aktifleştirmeye yarayan, kullanımı son derece kolay dosyalardır.
Kullanımı: İlk önce oyunun güncellenmiş versiyonu ile Trainer versiyonu tutuyor mu diye bakılır. Sonra Trainer açılır, ardından da oyun. Tabii ki hangi tuş hangi hileyi yapıyor, bunu read me dosyalarında görebilirsiniz.
Bu aydan itibaren DVD'mizde "Oyunbozan" bölümünde güncel oyunların Trainer'larını vereceğiz. Bunları kullanmak için yapmanız gereken, Trainer'ı çalıştırdıktan sonra, oyunu çalıştırmak ve gerekli hileleri çalıştıran tuşlara basmak.

ORGANİZE SANAYİ



YENİ YILIN MODELLERİ

Bazen şeytan diyor, ne işimiz vardı burada, herkes gibi beyaz eşya işine girseydik, arabaya usta olsaydık ya. Yani demem o ki bilgisayar ustalığı zor zanaat. Bizim piyasada yapılacak, öğrenecek, görülecek şey bitmiyor. Ne kadar koşarsan o kadar bilirsin ama o kadar da yorulursun.

Aha bakın şu kenarda kutu kutu yığılmışlar yine. Bu Intel'in penrin mi ne, bir şeysi çıkmış, bir de AMD örümcekli bir set yapmış bu sefer. Daha piyasaya da çıkmadılar, nümüne bunlar. Şimdiden tak çıkar yapıyoruz ki haftaya müşteri sorarsa mahcup olmayalım. Bizim müşteri de nazlıdır biraz, her ürünü beğenmez. O yüzden her şeyi ilk önce kendi bilgisayarıma bir takıyorum. Denemediğim ürünü vermem müşterime!

Bazen sorarlar, usta sende niye bu parça yok diye. Mesela "Elji marka taksam olmaz mı bende" onu sorarlar. Ben görmeden, kullanmadan nasıl vereyim size derim ben de. Para kazanacağız diye her önüne geleni satmak olmaz.

Bak şu kenarda yeni parçalar var bir iki tane. Bu Nokia'nın N81'i, şu da Logitech G9, bir de Asus Maximus olacaktı bir yerlerde. Yeni yılın modeli bunlar, üçü de muazzam valla. Gerçi çok pahalılar ama parası yetene en güzel yeni yıl hediyesi. Bizim çoluk çocuk yok ama bu sene iki yiğen var yolda. Önceden de beş tane vardı zaten. Bunlar büyüdü mü nasıl yetiştireceğiz bakalım. Hepsi çıkacak tepeme "amca bilgisayar!" diye.

Neyse, senin de başını ağrıttım çok kusura bakma. Eğer çayımız da bittiyse ben işimin başına döneyim. Bu ay Olgay Usta memlekette, o yüzden işler yığıldı biraz. Kal sağlıcakla...

Organize Sanayi Üretim Alanları

104 – Nokia N81 8GB
Nokia hem oyun hem de müzik severleri mest etmeye hazırlanıyor.

105 – Logitech G9
Birileri bu Logitech'i durdurmazsa yakında mantı açan fare de yapacaklar.

106 – Asus Formula Maximus
Birileri anakart formülü ile maksimum sonuç almayı başarmış anlaşılan.

107 – AMD Spider Platformu
Hem yeni işlemci, hem yeni ekran kartı... AMD bereket saçıyor.

108 – Gigabyte GeForce 8600 GT
Çıtı çıkmıyor maşallah, oyun da oynatabiliyor mu bu?

109 – Hori Wireless Horipad
SixAxis'e rakip çok maharetli bir gamepad. Üstelik kırmızı!

110 – Vista ile Yaşamak
Crysis hatrına Vista kurdunuz. Bari gelin ehlileştirelim.

111 – Dikkat Aksiyon Oyunu Çıkabilir
En yeni aksiyon oyunlarını en eski sistemlerde çalıştırmanın yolları.

116 – Tamir Atölyesi
Olgay Usta tatil için memlekete gidince Jesuskane usta aldı ingiliz anahtarını eline.

Nokia N81 8GB

MÜZİK VE OYUN USTASI… N-GAGE'İN VARİSİ KARŞINIZDA - TUĞBEK ÖLEK

Geçen ay size Nokia'nın Londra'da duyurduğu yeni N-Gage platformundan bahsetmiştim. Bu yazıda bahsettiğim, yeni N-Gage olarak gördüğümüz N81'i deneme şansımız oldu bu ay. Maalesef yeni N-Gage websitesi devreye girmediği için sadece N81'in üzerinde yüklü olan Space Impact, FIFA 07 ve Asphalt 3 demolarını deneyebildim. Bu oyunların hiçbiri de ne donanımsal ne de oynanabilirlik olarak yeni N-Gage'in potansiyelini kullanabilen oyunlar değil. Mesela N81'in en önemli özelliklerinden biri en tepede yer alan gizli iki oyun tuşu. Normalde görünmeyen bu tuşlar bir oyun açtığınızda geri aydınlatmaları yanarak ortaya çıkıyor. Ancak bu üç oyun da bu ek tuşları kullanmıyor.

Nokia N81 8GB'ın oyun özelliklerini derinlemesine inceleyemesek de ilk izlenimim üstte yer alan oyun tuşlarının iyi, büyük 4 yönlü tuşun (Navi) ise bir parça kullanışsız olduğu yönünde. Ayrıca çözünürlük ve grafik olarak yeni N-Gage eskisine bir hayli fark atacak gibi.

BİNBİR YÜZLÜ TELEFON

Peki, bir telefon olarak nasıl N81? Tek kelimeyle muhteşem. Tasarımı çok sade görünmesine rağmen N81'in üzerinde tam 18 tuş bulunuyor. Buna kaydırmalı kapağın altına saklı 12 tuş da dâhil değil. Telefonun bütün tasarımı oyun ve müzik fonksiyonlarına kolayca ulaşmanızı sağlayacak şekilde yapılmış. Navi tuşunun çevresinde yer alan dört gizli tuş ile hiçbir menüye girmeden müziği durdurup başlatmak, şarkı değiştirmek mümkün. Telefonun her iki tarafındaki hoparlörler sayesinde kulaklık kullanmadan oyun ve müziklerde stereo ses alabiliyorsunuz. Hoparlörlerin ses seviyesi oldukça da yüksek. Elbette müzik dinlemek için ses kaliteleri biraz zayıf ama oyunlar için oldukça yeterli.

Adından da rahatça anlaşılabildiği üzere bu model 8GB dahili hafızaya sahip. Yani bir açıdan Apple'ın iPhone'una cevap niteliğinde. Gerçi bana sorarsanız iPhone zaten Nokia N serisine yanaşamaz. Bu kadar büyük bir hafıza sayesinde tonla müzik ve oyunu yanınızda taşıyabiliyorsunuz. Zaten eski N-Gage'den farklı olarak oyunlar MMC kartlarda gelmiyor, internetten önce PC'nize indirip oradan da N81'e aktarıyorsunuz.

Nokia N81 menü yapısı olarak N serisinin önceki üyeleri ile benzer. Ama bu modelde ek olarak bir multimedya menüsü eklenmiş. Navi tuşunun hemen sağ tarafındaki ince tuşa basarsanız bugüne dek görmediğiniz bambaşka bir menü açılıyor. Müzik, N-Gage, Albümler, İnternet ve Haritalara buradan daha kolay ulaşabiliyorsunuz. Böylece bu özellikler bir telefonun yan özellikleri gibi değil farklı birer cihazmış gibi hissettiriyor. Zaten N-81'in en güzel yanı bu, oyun oynarken N-Gage'e, müzik dinlerken MP3 çalara, resim çekerken fotoğraf makinesine dönüşüyor olması. Bu hem ürünün benzersiz tasarımı hem de çift menü kullanılması sayesinde sağlanmış.

DURUN ÇEKMEYİN LÜTFEN!

Fotoğraf makinesine dönüşme işini sadece kullanım kolaylığı olarak alın ama. N81'in üzerindeki 2 megapiksellik kamera cihazın en zayıf yanı. Özellikle kapalı alanlarda resim kalitesi çok düşük. N81'in bir de ön yüzünde kamera bulunuyor. Birgün ülkemizde de 3G kullanıma geçerse bu kamerayı görüntülü konuşmalar için kullanacağız.
Yeni platformun hayata geçmesini ve Nokia N81'de N-Gage oyunları oynayabilmeyi heyecanla bekliyoruz. Zaten bu olur olmaz detaylı izlenmimlerimizi paylaşacağız sizinle. Ama N81 o kadar iyi bir cihaz ki oyun oynatamasa bile telefon ve medya oynatıcı olarak tercih ederdik zaten.

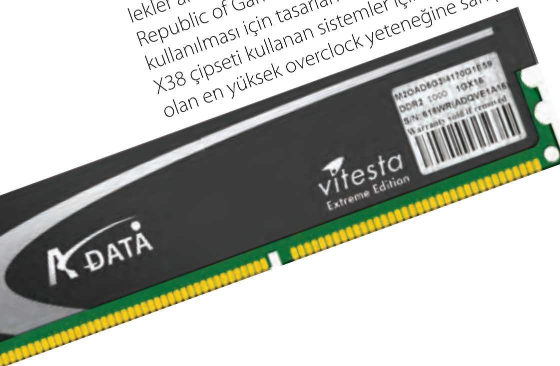


İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: N-Gage oyunları, kullanışlı ve sade tasarım, 8GB hafıza, Wi-Fi desteği, multimedya menüsü
Eksiler: Kamerası zayıf
Üretim: Nokia www.nokia.com.tr
Fiyatı: 1220 YTL (KDV Dahil)

Dünyanın en hızlı belleği

A-Data geçen ay dünyanın en hızlı DDR3 belleğini ürettiğini duyurdu. Vitesta DDR3-2000X modeli 1866 MHz hıza kadar çıkıyor ve 9-9-9-24 zamanlama değerleri ile diğer DDR3 bellekler arasında yıldızlaşıyor. Özellikle Asus'un Republic of Gamers serisi anakartlarında kullanılması için tasarlanan bu yeni model, X38 çipseti kullanan sistemler için mümkün olan en yüksek overclock yeteneğine sahip.



Chrysler'den tanıdık bir jip

Detroit'de düzenlenen otomotiv fuarında Chrysler bir yerlerden tanıdık gelen bir konsept araç tanıttı. Üstü açık, yanları yayvan bu yeşil jip, firma tarafından bahsedilmese de, resmen Halo'nun Warthog jipine benziyordu! Bilim kurgu kokan görünümü bir yana, 110 beygirlik elektrik motoruyla aracın teknolojisi de gelecekten fırlamış gibi. Chrysler bu Jeep Renegade konseptinde Halo'dan sadece esinlenmiş mi, yoksa gençlerin ilgisini çekmek için kasten mi bu tasarıma gitmiş bilinmez. Ama bu modeli piyasaya süreceklerse tavana monte minigun opsiyonunu da değerlendirmeliler bence.



Logitech G9

DAHA DA GELİŞMİŞ BİR FARE - TUĞBEK ÖLEK

Şu aralar oyun dünyası ardı ardına gelen muhteşem aksiyon ve FPS oyunları ile sallanıyor. Bazılarınız bu dalgaya önceden hazırlanıp bilgisayarını güncelledi, bunu yapmayanlar da *Crysis, CoD4, UT3* gibi oyunları gördükçe yeni bir işlemci veya ekran kartı almanın derdine düştü. Ama hazır piyasa oynamaya doyamayacağımız FPS'ler ile dolmuşken bence yeni bir fare almanın da tam zamanı. Logitech de bu ihtiyacı fark etmiş olmalı ki 2007'nin muhteşem oyunlarla dolu kapanışını bugüne dek ürettiği en gelişmiş oyuncu faresi ile karşılıyor.

OYUN DÜNYASININ EN G SERİSİ

Logitech'in G serisi gerçekten çok iyi gidiyor. Bugüne dek bu seriden çıkmış bir ürünü beğenmediğimiz olmadı. Ama Logitech bu seride öylesine iyi ürünler geliştirdi ki daha iyisini geliştirmek konusunda zorlanması kaçınılmaz. Bu yüzden seriye uzun süredir yeni bir ürün eklenmemişti. Logitech G9 işte bu açmaza karşı bir meydan okuma gibi. Bu yeni modele o kadar çok yeni özellik eklenmiş ki, G5 ile aralarında çok ciddi bir fark oluşmuş.

Bu özelliklerin başında değiştirilebilir üst yüzey geliyor. G9'un kendisi çelimsiz, dizüstü farelerini andırıyor. Ancak paket ile birlikte iki ayrı üst yüzey geliyor ve bunları taktığınızda G9 gerçek bir oyuncu faresine dönüşüyor. Bu yüzeylerden XL oldukça geniş ve büyük elli oyuncular için. Üzerinde konforlu, saten hissi veren bir kaplama var. Precision isimli üst yüzey ise daha ufak ve sert, pürüzlü, kaymayı engelleyen bir yüzey ile kaplanmış. İki yüzey de ele tam oturuyor ve sağ elinin kullanan oyuncular için. İstediğiniz zaman kolayca bu yüzeyleri değiştirebiliyorsunuz. Ancak ben iki yüzeyde de çok mutlu olmadım. XL'in üst kaplaması gerçekten harika terletmiyor, kaymıyor ve rahat hissediyorsunuz. Ama yapısı çok büyük. Precision'ın ise kaplaması çok fazla terletti elimi. Ayrıca ikisinin de avuç içine doğru gelen kalın kısımları elimi oldukça yurdu. Elbette fare ergonomisi el yapısına göre değişir. Siz fareyi satış noktalarından birinde deneyip kendi kararınızı vermelisiniz.

Aynı G5'de olduğu gibi farenin ağırlığını kendiniz belirliyorsunuz. Üstelik ağırlıkların büyüklüğü arttırılarak daha pratik bir yapı verilmiş. Ben zaten mümkün olan en hafif farenin arayışında olduğumdan G5'de olduğu gibi G9'da da bunları kullanmadım. Ama ağır fare tercih edenler hayli rahat edecek. G9'un G5'den aldığı diğer özellikler ise çok geniş ve dayanıklı kaygan tabanlar (Polytetrafluoroethylene, halen okuyabilen çıkmadı) ve kumaş kaplı USB kablosu. Bu özellikler her zaman için bir artı.

Bu yeni model ile Logitech fare hassasiyetini de 2000 DPI'dan 3200 DPI'a çıkarmış. Daha yüksek performans her zaman için tercihimiz elbette. Ama açık konuşmak gerekirse 2000 ile 3200 arasında bir fark hissetmek hayli zor. Zaten bu kadar yüksek bir hassasiyet kullanabilmek için oyun içi hassasiyet ayarınızı baştan değiştirmeniz gerekiyor. Aynı G5'de olduğu gibi farenin üzerindeki tuşlar yardımıyla hassasiyeti kullanım sırasında değiştirmek mümkün.

FAREM BENİ UNUTMASIN

Logitech G9 ile birlikte gelen yenilikler içinde, evet bu cidden çok işe yarar dediğim tek şey farklı profilleri kendi hafızasında tutabilmesi. Siz SetPoint yazılımı ile profillerinizi detaylı olarak ayarlıyorsunuz ve daha sonra farenin altındaki tuşu kullanarak değiştirebiliyorsunuz. Üstelik ayarlar farenin üzerinde olduğu için bir internet kafe veya turnuvaya gidince ayar yapmanız gerekmiyor.

Logitech bu yeni model ile fare tekerleğini de değiştirmiş. Plastik ve hafif tekerlek yerine MX Revolution serisinde gördüğümüz metal tekerleği kullanmış. Ayrıca farenin altındaki küçük bir vites tuşunu kullanarak tekerleğin basamak basamak yada serbest dönmesini ayarlayabiliyorsunuz. Logitech basamaklı dönmeyi oyunlarda, serbest dönmeyi Windows'da kullanmanızı tavsiye ediyor.

Ayrıca tekerlek sağa ve sola yatarak ek iki tuş olarak da çalışıyor. Kısacası eskisine göre çok daha gelişmiş bir fare tekerleği söz konusu. Ama bu kadar özellik yüklenince kontrolü daha zayıf, daha gevşek bir tuş haline gelmiş. Ben serbest dönüm ve yana yatma özelliklerini kullanmadığımdan bu özelliklerden çok hoşnut kalmadım.

Toparlamak gerekirse G9 bugüne kadar üretilmiş en gelişmiş fare ve bir oyuncunun hayal edebileceği her özelliğe sahip. Ama özellikler geliştikçe farenin ergonomisinin zayıfladığını düşünüyorum ben. Elbette siz de kendiniz deneyip kendi kararınızı vermelisiniz. Ama ergonomi bir yana bu ek özellikleri kullanmayacaksanız yarı fiyatına bir G3 almak çok daha mantıklı olacaktır. Logitech G9'a çok saygı duysam da benim tercihim hala G3'den yana.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Değişken ergonomi, kaliteli taban ve kablo, profil hafızası, yüksek ve değiştirilebilir hassasiyet
Eksiler: Yüksek fiyat, karmaşık yapı, düşük ergonomi
Üretim: Logitech www.logitech.com.tr
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr, Hızlı Sistem www.hs.com.tr
Fiyatı: 120$ +KDV



Oyun Fiziklerine Hücum

Dünyadaki diğer büyük şirketlerden farklı olarak, Intel'in önüne geleni yutmak gibi bir huyu yoktur. Ama nedense geçen ay oyunlar için fizik, animasyon ve yapay zeka geliştiren Havok firmasını beklenmedik şekilde satın aldılar. Havok özellikle Half-Life 2, BioShock ve Halo 3 gibi pek çok iyi oyunda kullanılan fizik motoru ile ün yapmıştı. Ayrıca geliştirdikleri teknolojiler Matrix dahil pek çok filmin özel efektlerinde kullanılmıştı.

Havok'un operasyonuna eskisi gibi devam edeceği söylense de, Intel'in tam olarak hangi amaçla Havok'u aldığını bilmiyoruz. Ancak bundan sonra Havok'un Intel işlemcilere daha iyi optimize edileceğini ve Intel ile çalışan oyun firmalarının Havok'u daha rahat kullanacağını düşünmek yanlış olmaz. Bu yüzden olumlu bir gelişme. Konsol oyunları açısından Havok'un akıbetinin ne olacağı ise merak edilen bir konu.

Diğer yandan bu satın alma yüzünden AMD/ATI'ın Havok ile birlikte ekran kartı üzerinden fizik hesaplama projeleri suya düştü. AMD yakın zamanda ekran kartlarının fizik kartı olarak kullanılmasının mümkün olamayacağını açıkladı. Ayrıca AMD'nin diğer bir meşhur fizik firması Ageia'yı satın alacağı söylentileri çıksa da bu AMD tarafından yalanlandı. Yine de iki firmanın yakınlaşacağına şüphe yok. Eğer Intel, Havok sayesinde avantaj elde ederse AMD de boş durmayacaktır.

Asus Formula Maximus Special Edition

AKLIMI KAÇIRIYORUM! - JESUSKANE

Organize sanayi bölgesine giriş yaptığından beri gözümü ondan ayıramıyorum. Striker ile gönlümü fetheden Asus, Maximus Formula ile en vahşi hayallerimden birini gerçekleştiriyor. Bir anakartı ne kadar sevebilirsiniz? İşte cevabı.

"Rock Solid, Heart Touching" yani "Taş gibi sağlam, yürek burkan" ibaresi kutunun üzerine boşuna yazılmamış. Daha kutusundan çıkartırken aşkla bakmaya başladığım anakartın özellikleri saymak ile bitmiyor (bu yüzden tümünü saymayacağız burada). Kutuyu açar açmaz ilk gözümüze çarpan PCI-E yuvasında kullanmamız için gelen full HD harici ses kartı. Ardından kuzey ve güney köprüsünü de içine alan ve kartın neredeyse üçte birini kaplayan *Fusion Block soğutma sistemi* göz alıyor. Göz almakla kalmayan sistem %47 gibi muhteşem bir oranda daha iyi soğutma sağlıyor.

LGA775 Intel işlemcileri için üretilen anakart, Intel'in yeni nesil 45nm işlemcilerini de destekliyor. 4 bellek slotu ile 8 GB'a kadar DDR2 bellek desteği de mevcut. X38 yonga seti kullanan kartın üzerinde Republic of Gamers logosunu görünce zaten üründen ne bekleyebileceğimiz hakkında bilgi sahibi oluyoruz. X38 yonga setinin tek artısı 45nm desteği değil elbette. 8 GB'a kadar dual channel DDR2, 1333 FSB, çift PCI Express x16 slotları gibi artılar ile geliyor.

Ürün ile birlikte, orijinal S.T.A.L.K.E.R, kullanma kılavuzları, 2xIDE, 2xSATA kablosu, Fusion Block ile kullanmak üzere bir adet fan, bir mini LCD ekran ve montaj için gerekli apartalar çıkıyor. Montaj Maximus'un kalabalık yapısına rağmen sorunsuz. En uzun etekli ekran kartıyla bile bellek yuvalarını rahatlıkla kullanabiliyoruz. Soğutucular kartı boydan boya kaplamasına rağmen işlemci yuvası etrafında soğutma için yeterli alan bırakılmış. Kısaca ergonomiden "yıldızlı pekiyi" aldı bu anakart. Bir anakarttan olabilecek tüm beklentilerinizi karşılayan Formula Maximus, hedef aldığı oyuncuları tam kalbinden vurmayı başarıyor.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Çılgın soğutması, HD ses kartı.
Eksiler: Fiyatı yüksek.
Üretim: Asus (www.asus.com)
İthalat: Boğaziçi (www.bogazici.com.tr)
Fiyatı: 275$ + KDV

CPU Level Up
Asus Overclock konusunda beklenmedik bir adım atıyor. CPU Level Up sistemi sayesinde daha iyi bir işlemciyi hedef olarak seçiyorsunuz ve anakart işlemcinizi otomatik olarak bu seviyeye overclock ediyor.

Pin-Fin Termal Modül
Soğutma konusunda sürekli yenilikçi değişiklikler yapan Asus, ısı iletken yüzeyi iyice genişleterek soğutma performansını arttırıyor.

Onboard Switch
Bir ASUS klasiği, anakart üzerindeki Power, Reset, CMOS tuşları beni her zamanki gibi vuruyor. Özellikle sık sık donanım değiştiriyorsanız inanılmaz kullanışlı.

Fusion Block
Su soğutma mı dediniz? Maximus zaten su soğutmaya hazır geliyor? Isı ile ilgili hiç bir sorunuz olmayacağı garanti.





OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



DirectX 10.1 gerekli değil mi?

AMD'nin yeni 3800 serisi ile DirectX 10.1 de hayatımıza girecek. Henüz desteklediği oyun olmasa da ve Vista SP 1 ile yayınlanacaksa da şimdiden bu sürümün ne kadar önemli olacağı tartışma konusu oldu. NVidia'nın bu sürümün pek yenilik getirmediğini ve önemsiz olduğunu açıklaması uzun sürmedi. Ama işin enteresan yanı Microsoft oyun departmanı direktörü Kevin Unangst da bunun bir ara sürüm olduğunu ve yakın zamanda oyun veya oyuncuları etkilemeyeceğini söyledi. İstanbul'da görüştüğümüz Cevat Yerli de bu sürümü önemli bulmadıklarını ve Crysis için bir DirectX 10.1 yaması çıkarmayı düşünmediklerini söyledi. İnsan "madem bir işe yaramayacak, neden çıkarıyorsunuz" demeden edemiyor. Diğer yandan ATI, Global Illumination özelliğinin çok önemli olduğunun altını çizip duruyor.



Yeni Firefox daha hızlı

Mozilla, Firefox 3.0'ın betasını yayınlandı ve ilk izlenimler oldukça iyi. Firefox 2.0 daha fazla özellik kullandıkça çok fazla zorlandığı için oldukça hantallaşmış ve güvenlik açıkları artmıştı. Firefox 3.0 ise Mozilla'nın eski hızlı ve güvenli günlerine geri dönecek gibi.

Benq Joybook R56

ZARİF VE TEHLİKELİ - JESUSKANE

Konu bilgisayarlar olunca, öncelik listemizin en tepesinde hız ve performans gelir. Bir üründen bahsederken cümle içinde "zerafet" geçmesi artıdır elbette. İşte R56 performans ve zerafeti, ergonomi ile birleştiriyor.

Zarif tasarımı ile göze hitap eden R56 detaylara gösterilen özenle göz dolduruyor. Touchpad üzerine yerleştirilen ışık hoş bir görünüm yaratırken kafanızı klavyeye çevirdiğinizde gözünüzü rahatsız edebiliyor. Diğer yandan R56'nın klavyesi bugüne kadar kullandığım dizüstü bilgisayarlar arasında en rahatı. Masa üstünde kullandığım klavyemi aratmıyor. Metalik açma kapama, wi-fi ve snapshot tuşları, gizli ışıklandırmaları ile oldukça hoş görünüyor. Zerafet konusunda tam not alan R56 ergonomi konusunda bu denli başarılı değil. Sol panelde ki HDMI ve e-SATA girişleri pek fazla sorun yaratmıyor. Ancak sağ panelde kulaklık, mikrofon ve enine yerleştirilmiş 3 adet USB girişi aynı anda kullanıldıklarında elinizin altında rahatsızlık verici bir kalabalığa neden oluyor. Bunların yanında, DVD sürücüsü, modem girişi ve adaptör bağlantı noktası da yerlerini alınca, kablo kalabalığı arasında sürücüyü kullanmak da oldukça güç olabiliyor. Nerede ise es geçilen arka panelde ise VGA bağlantı noktası, dikine yerleştirilmiş bir USB girişi daha ve ethernet bağlantı noktası yer alıyor. Arka panel biraz daha verimli kullanılabilir ve hareket alanımız biraz genişletilebilirmiş.

BenQ R56'da kullanılan 15.4" UltraVivid ekran 8 ms gibi oldukça düşük bir tepki süresine sahip. Üründe GeForce 8400M G ekran kartı (128 MB) kullanılmış ve görüntü kalitesi dört dörtlük. Santa Rosa temelli Intel PM965 chipset, Core 2 Duo (2.0 GHz) işlemcisi, 2 GB DDR2 bellekte eklenince R56 zarif bir canavar haline geliyor.



OYUN PERFORMANSI

Ofis ve HD uygulamalarında fırtına gibi eserken, oyunlar konusunda biraz nazlı kalıyor. Yeni nesil oyunlar ile arasını bir türlü bulamadık. Son iki yılın oyunları ile pek bir sorunu olmasa da sistemden en azından 8400 yerine 8600 ekran kartı kullanılsa oyuncuların ilgisini çok daha fazla çekeceği kesin. R56'nın oyunlardan çok multi medya özellikleri ile ön plana çıktığını söylemek yanlış olmaz. Ayrıca ekranın üstüne yerleştirilmiş 1.3 megapiksel dahili web kamerası yanında, 2.0 watt x 2 speaker ve 3.0 watt subwoofer ses sistemi bulunuyor. Aklımızı başımızdan almayacaksa da bir dizüstü bilgisayar için oldukça başarılı.

HDMI ve e-SATA bağlantı noktaları ürünün bir diğer artısı. Tüm bunların sadece 2.7 kg gelmesi de hoş elbette. R56 Windows Vista Home Premium ile geliyor ve Vista'nın vur dediğimizde öldüren güç yönetimi sebebiyle, attırdığımız taklalara rağmen ürünün pil ömrü 3 saati geçemiyor.

İNCELEME



Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Şık tasarım, HD becerileri
Eksiler: Düşük pil ömrü
Üretim: BenQ www.benq.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 1299$ + KDV

AMD Spider Platformu

PETER PARKER İSTANBUL'DAN BİLDİRİYOR - TUĞBEK ÖLEK

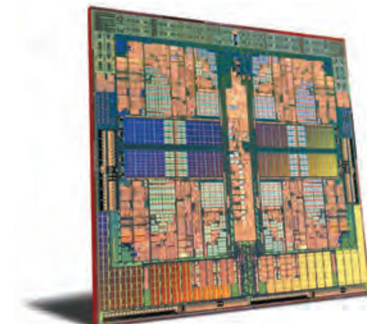
AMD'nin ATI'ı satın almasından bu yana ilk defa aynı anda CPU ve GPU duyurmaları yurtta ve dünyada törenlerle kutlandı. Nihayet AMD bütün ürünlerini derli toplu bir platformda toplamayı başardı. Yaklaşık bir senedir heyecanla beklediğimiz Phenom işlemcisi (elveda Athlon), yeni Radeon HD 3800 serisi ekran kartları ve 7 serisi çipseti ile yepyeni, taptaze bir platform Spider. Bu üç bileşen en başından beri birbiriyle uyumlu çalışması düşünülerek geliştirildiğinden de oldukça heyecan verici.



AMD'nin yeni işlemcisi Phenom, Stars kod adı verilen yeni bir mimari üzerine kurulmuş. Bu çekirdek ile ilk defa doğal bir dört çekirdek işlemci görüyoruz. Bu çekirdekler 2MB L2 ve 2MB L3 ön belleğe sahip ve L3 ön belleği ortak kullanıyor. Yeni işlemciler 1066MHz DDR2 ile uyumlular. İlk olarak Phenom'un üç modeli çıkacak, bunlar Phenom 9700 (2,4 GHz), Phenom 9600 (2,3 GHz) ve Phenom 9500 (2,2 Ghz). Ayrıca Phenom'un üç çekirdeğe sahip daha alt seviye 8000 serisi de çıkacak.

Yeni HD ekran kartları

Radeon HD 3800 serisi mimari olarak Phenom kadar yeni değil. Aslen Radeon HD 2900 XT'ye hem yapı, hem performans olarak çok benziyorlar. Aradaki en temel fark 55nm teknolojisi ile üretildikleri için çok daha ucuzlar ve çok daha az güç tüketiyorlar. 256MB'lık Radeon HD 3850 ve 512MB'lık Radeon HD 3870 ilk modeller. Her ikisi de 256-bit bellek arayüzü ve 512-bit ring belleğe sahip. Bu kartlardan dört tanesini bir arada kullanabiliyorsunuz. Bu gelişmiş CrossFire sistemin ismi ise CrossFireX olarak seçilmiş. Gelecek senenin başında ise iki Radeon HD 3870 GPU'sunu bir kartta birleştiren Radeon HD 3870 X2 kartı çıkacak. O zaman kadar ATI cephesinde bir performans artışı görmeyeceğiz.



AMD'nin yeni çipset serisi ise üç modele sahip, 790FX, 790X ve 770. Bu çipsetler arasındaki temel fark 790FX'in dört ekran kartı, 790X'in iki ekran kartı ve 770'in tek ekran kartı desteklemesi. Yeni çipset hem 65nm hem de ileride çıkacak 45nm Phenom işlemcileri destekliyor. Bu 1066MHz DDR2 bellek desteğine sahip olduğu anlamına da geliyor elbette. Ayrıca çipsette PCI-E 2.0 desteği de bulunuyor ama 4 ekran kartını aynı anda kullanmadığınız sürece size çok büyük bir faydası yok.

Henüz bu yeni bebekleri test etmedik ama yeni serinin AMD'ye hız krallığı getirmeyeceği aşikar. AMD artık daha çok uygun fiyata, düşük güç tüketimli ve birbiriyle uyumlu bir platform yaratmayı hedefler gibi. Aslına bakarsanız bu bizim için yeter de artar bile.

GIGABYTE GeForce 8600 GT (GV-NX86T256D)

SESSİZ GÜÇ -JESUSKANE

Ekran kartlarının performansı arttıkça gürültüleri de artmaya devam ediyor. Bazı ürünleri kullanırken, yarış oyunlarında sesi tamamen kapatıp, kasanızdan yükselen mırıltıyı motor sesi olarak dinlemek mümkün. Firmalar performanstan ödün vermeden daha sessiz ürünler üretmekte ise zorlanmaya devam ediyorlar. Son yıllarda kaliteli ana kartlar ile karşımıza çıkan Gigabyte, bu kaliteyi ürettiği ekran kartlarında da yakalamaya başladı. Bu kez karşımıza hem güçlü, hem de sessiz bir kart ile çıkıyor.

PASİF SOĞUTMA

Tam sessiz bu 8600 GT modeli, 200 dolar altı ekran kartları arasından sıyrılmayı başaran bir model. 256 MB DDR3 belleğe sahip kartımız, 128 bit veri yolu kullanıyor. Kart ile ilk tanışmamızda, tamamını kaplayan pasif soğutma sistemi dikkat çekiyor. Kullanılan "Silent-Pipe II" teknolojisi sayesinde, fansız ve haliyle gürültüsüz soğutma sağlanıyor. Bakır soğutucu ekran kartının tamamını kapladığı gibi, kartın kendisinden de daha uzun. Soğutma tamamen kasa içindeki hava akımı kullanılarak sağlanıyor. Geniş yüzeyi sayesinde soğutucu kartın ürettiği ısıdan, içerideki hava akımı kullanılarak ve kartın üzerindeki 3 ayrı çıkış noktasından dışarıya üfleyerek kurtuluyor. Kartın tamamını kaplasa da SLI sistemlerde bir soruna neden olmamak için, SLI yuvasının etrafı boş bırakılmış. Bu teknoloji sayesinde kasamızdan irice bir fan, dolayısıyla gürültü de eksilmiş oluyor.

8600GT ayrıca güç bağlantısı gerektirmiyor. Tüm ihtiyaçlarını PCI-E yuvasından giderirken güç tüketimi konusunda da başarılı. Directx10, Shader Model 4.0, OpenGL 2.0 desteği ile tüm ihtiyaçlarımıza cevap veren 8600GT, referans 540 Mhz çekirdek hızı ve 900 Mhz bellek hızı yerine 600 Mhz çekirdek ve 1400 Mhz bellek hızlarında çalışıyor. Bu yüksek frekanslarda bile bir ısınma problemi ile karşılaşmadan hem sessiz, hem de ortalama bir 8600 GT'den yüksek bir performans sunuyor olması hoş.

Çift Dual Link DVI-I çıkışı (2560x1600) bulunan ürünün üzerinde ayrıca HD video çıkışı bulunuyor. Nvidia PureVideo teknolojisi de unutulmamış. Ürünün görüntüsü ile göz dolduran kutusundan 2 adet DVI dönüştürücü, video adaptörü, kitapçık ve sürücüler yanında, **orijinal Supreme Commander oyunu çıkıyor**. Performans olarak sınıfındaki diğer kartların çok az üstünde yer alsa da görünüm olarak diğer 8600 GT'lerden çok daha alımlı olduğu kesin.

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 5
Artılar: Sessiz ve güçlü pasif soğutma
Eksiler: Yok
Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 140 $ +KDV

En güzel sessizlik
Gigabyte'ın Silent-Pipe II soğutucusu, sessizliği ile kulaklarımıza mola verirken, gözlerimize de ziyafet çekiyor. En güzel görünen pasif soğutma seçtik kendilerini





OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

XpertVision 8600 GT Super+ 1 GB DDR2

BAZILARI ABARTMAYI SEVER - JESUSKANE

XpertVision bizleri daha önce 1 GB DDR2 belleğe sahip 8500GT ile tanıştırmıştı. Şimdi 8600GT ile yoluna devam ediyor. Ekran kartının 1GB belleğe sahip olması sistemimizden bahsederken egomuzu tatmin etmesi açısından büyük fark yaratıyor elbette. Ancak bellek çok artsa bile aynı GPU kullanıldığı için performanstaki artış egomuzdakinden düşük. Aynı kartın 512 MB modeli ile de hemen hemen aynı verimi almanız pek tabi mümkün. Böbürlenebilmeniz tamamen oynadığınız oyuna ve kullandığınız ayarlara bağlı. GPU gücünüz aynı kalsa bile, oyunlarda kullanılan dokuların gittikçe arttığı son zamanlarda, doku kaplamları için daha fazla sistem belleğine sahip olmak elbette hoş. Bu yüzden 8600 GT Super+ doku kalitesi yüksek oyunlarda ve yüksek doku detay seviyelerinde fark yaratmayı başarıyor.

TEKNOLOJİ BOLLUĞU

Kartın tek özelliği elbette abartılı bellek miktarı değil. DirectX10 ve Shader Model 4.0 desteği yanında Quantum Effects, Pure Video, GigaThread teknolojilerini de destekliyor. Ekran kartlarından bahsederken bu kadar laf kalabalığı yapmak zorunda kalmadığımız günleri özlüyoruz açıkçası.

Quantum Effects teknolojisi sistemin işlemcisinin yükünü hafifletip oyun motoru ve yapay zekâ dışındaki her türlü hesaplamayı grafik işlemcisi ile çözümlerken, GigaThread sistemlerimizin canına okuyan shaderları evcilleştiriyor. Pure Video teknolojisi ile de HD keyfimizi katlıyoruz.

İri soğutucusu overclock düşlerimizi gerçekleştireceği sinyallerini verirken, soğutucunun yüksekliği kartın 2 slotu birden kapatmasına neden oluyor. Bellek modüllerinin üstündeki soğutucularda unutulmamış ne mutlu ki. Bu ay incelediğimiz diğer 8600 GT gibi ayrıca güç bağlantısına ihtiyaç duymuyor. SLI'ın nimetlerinden yaralanmayı da bilen ürünümüz 16X Anti-Aliasing yapabiliyor. Abartılı bellek miktarı onu bir 8800 yapmıyor elbette ama bulabileceğiniz en güçlü 8600 GT olduğuna da şüphe yok.

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 5
Artılar: Güçlü ve sessiz soğutma
Eksiler: Yok
Üretim: XpertVision www.xpertvision.com.tw
İthalat: Endeks www.endeksbilisim.com
Fiyatı: 147 $ + KDV



Hori Wireless Horipad 3 Turbo

SIXAXIS'E RAKİP VAR - TUĞBEK ÖLEK

PlayStation 2 ve 3 için gamepad üretmek hiç de kolay değil. Hem DualShock 2, hem de SixAxis o kadar başarılı ki yerine ne koysanız dolduramıyor. Zaten bu yüzden Sony'de yıllardır aynı tasarımı devam ettirmek zorunda hissediyor kendini. Hori'nin son modeli olan Wireless Horipad 3 Turbo'da SixAxis'in yerini tam olarak doldurabilecek bir gamepad değil ama PlayStation 3 için enteresan yeni özellikler sunuyor.

Horipad'in ilk önemli farkı R2/L2 tuşlarının normalden uzun olması. Bu kimi oyunlarda sorun çıkarabilse de özellikle yarış oyunlarında daha fazla kontrole sahip olmanızı sağlıyor. Ayrıca Gamepad'in üzerindeki her tuş için ayrı ayrı Turbo fonksiyonu eklenmiş. Turbo'yu açtığınızda Horipad sizin yerinize saniyede 5, 12 veya 20 kere basıyor tuşlara. Bu özellikle düğme patlatan türden Shoot'em'Up'larda işinizi kolaylaştırıyor.

Bu üründeki beklenmedik bir özellik de kablosuz oluşu. Sony her zamanki bencilliği ile kablosuz iletişimi SixAxis'e özel yaptığı için diğer firmalar genelde kablolu gamepad'ler üretiyor. Hori bunun önüne geçebilmek için Horipad'i bir USB alıcı ile PS3'e takmamızı sağlamış. Bu alıcı 10 metre menzile sahip ve gayet iyi çalışıyor, taa ki piliniz zayıflamaya başlayana kadar. Her ne kadar Horipad iki AA pil ile 400 saat çalışsa da, bir oyun dergisinde bu 400 saat hayli hızlı geçiveriyor.

Ürünün ergonomisi SixAxis gibi mükemmel olmasa da gayet iyi. Pillerden dolayı biraz ağırlaşmış olması ise bir dezavantaj. En güzel yanlarından biri ise analog kontrolleri dar veya geniş olarak ayarlayabilmeniz. Böylece FPS'ler de yatayda daha hızlı hareket etmeyi sağlayarak daha rahat oynayabiliyorsunuz.

Normal gamepad'lerde olmayan yeni özellikler ile ilginç bir alternatif Horipad. Ancak yeni özelliklerde güçlüyken temel özelliklerde SixAxis'in gerisinde kalıyor. Özellikle arcade, dövüş ve yarış oyunlarına daha uygun.



İNCELEME

Performans: 3

Fiyat: 4

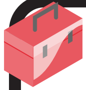
Artılar: Turbo özelliği, analog kol modları, daha uzun alt tuşlar

Eksiler: Pille çalışıyor, bir parça ağır

Üretim: Hori www.hori.jp

İthalat: MaviShop www.bogazici.com.tr

Fiyatı: 70 YTL (KDV dahil)



USTANIN TAVSİYESİ

KONSOL MODELLERİ

Konsolların en güzel yanlarından biri ne alacağınızı bilmenizdir. PC'ler binbir konfigürasyonla gelirken, konsol dediğiniz bir tanedir ve aldığınızda ne ile karşılaşacağınızı bilirsiniz. Daha doğrusu bugüne dek öyleydi. Microsoft ve Sony yeni nesil konsollarına sürekli yeni modeller çıkarıp oyuncuların aklını karıştırmayı başardı nihayet. Xbox 360 ve PlayStation 3'ün modellerini karşılaştıralım ki bu karmaşa biraz olsun azalsın istedik.

XBOX 360	ELITE	HALO EDITION	PRO	ARCADE	CORE *
Donanım					
Depolama alanı	120GB Sabit disk	20GB Sabit disk	20GB Sabit disk	256 MB Memory Kartı	Yok
Kasa rengi	Siyah	Yeşil/Turuncu	Beyaz	Beyaz	Beyaz
HDMI girişi	Var	Var	Bazı modellerde var **	Var	Bazı modellerde var**
Paketin içinden çıkanlar					
Ethernet kablosu	Var	Var	Var	Yok	Yok
Kulaklık seti	Kablolu	Kablolu	Kablolu	Yok	Yok
Play & Charge Kit	Yok	Var	Yok	Yok	Yok
Video kabloları	HDMI 1.2, Komponent, Kompozit	Komponent, Kompozit	Komponent, Kompozit	Kompozit	Kompozit
Gamepad	Kablosuz	Kablosuz	Kablosuz	Kablosuz	Kablolu
Diğer Özellikler					
Xbox Live! Aboneliği	Silver, 1 Aylık Gold üyelik bedava	Silver, 1 Aylık Gold üyelik bedava	Silver, 1 Aylık Gold üyelik bedava	Silver, 1 Aylık Gold üyelik bedava	Silver
Geriye uyumluluk	Var	Var	Var	Yok**	Yok**

* Core modeli artık üretilmiyor ** Geriye uyumluluk için sabit disk gerekiyor.

PlayStation 3	80GB	60GB *	40GB	20GB *
Model No.	**CECHE01**	**CECHA01**	**CECHG01**	**CECHB01**
Krom kenarlıklar	Var	Var	Var	Yok
USB 2.0 bağlantısı	4 adet	4 adet	2 adet	4 adet
802.11 b/g	Var	Var	Var	Yok
Flash card okuyucu	Var	Var	Var	Yok
Paketin içinden çıkan kablolar:				
Ethernet kablosu	Var	Var	Var	Var
Video kablosu	Kompozit	Kompozit	Kompozit	Kompozit
Geriye doğru uyumluluk:				
PlayStation 2	Yazılım ile	NTSC donanım, PAL yazılım ile	Yok	Donanım ile
PlayStation 1	Var	Var	Var	Var

* Bu iki model artık üretilmemekte.

Konsollara DivX Geliyor!

Yeni nesil konsollar PlayStation 3 ve Xbox 360 ne kadar gelişmiş olsa bile firmaların inatçılığı yüzünden bugüne dek DivX oynatamıyorlardı. Halbuki, günümüzde pek çok cep telefonu bile bu özelliğe sahip. Nihayet Sony ve Microsoft kendi formatlarını desteklemek adına DivX'i görmezden gelme stratejisinden vazgeçiyor. PlayStation 3'ün desteği 2.0 firmware'i ile geliyor. Xbox 360 da henüz kesin değilse de yakın zamanda bu özelliğe sahip olacak.

En küçük Windows telefon

Normal telefonlara göre bir hayli gelişmiş olan Windows Mobile telefonlar yaygınlaşıyor. Ancak bu telefonların en büyük problemi iri, hantal ve sorunlu olmaları. Cebinizde küçük ve kullanışlı bir akıllı telefon taşımak pek mümkün değildi bugüne kadar. Ancak BenQ, yeni E72 modeli ile 10,8cm x 4,63cm boyutlarında ve sadece 1,38 mm kalınlığında bir akıllı telefon üretmeyi başardı. Windows Mobile 6 kullanan E72 isimli bu telefon WiFi bağlantısı dahil bir akıllı telefonda arayacağınız bütün özelliklere sahip. Kendinden hayli büyük ve ağır olan abisi P51'den eksik yanları ise Q klavye, dokunmatik ekran ve GPS özelliği. Ürünün yaklaşık son kullanıcı fiyatı ise 620 YTL.





Vista ile Yaşamak

VISTA DENEYİMİNİZ ACILI OLMAK ZORUNDA DEĞİL - JESUSKANE

Bizleri tam manası ike memnun etmese bile Vista hayatımıza girdi. Kanımız çok ısınmamış olsa da Microsoft dört koldan yüklendikçe gereklilik haline gelmeye başlıyor. Oyungezerler olarak bu geçişin mümkün olduğu kadar sancısız olmasını sağlamak için elimizden geleni yapacağız.

TUVALETE GİDEBİLİR MİYİM PATRON?

Öncelikle Vista'nın hepimizi fazlaca rahatsız eden şu tuvalete bile gitmek için izin isteme durumunu ortadan kaldıralım. *Denetim Masası*'ndan *kullanıcı hesapları* bölümüne tıklıyoruz. Ardından ekranın en altındaki "Kullanıcı Hesabı denetimini aç veya kapat" linkine tıklıyoruz. Açılan yeni penceredeki kutucuğu işaretleyip *tamam* dedik mi, Vista bizden her şey için izin almaktan vazgeçiyor.

GÖZÜN ÇIKSIN HE Mİ!?

Vista'nın göze hoş göründüğü doğru. Ancak görselliğin bedeli ağır. *Bilgisayarıma* sağ tıklayıp, *özellikler/gelişmiş sistem ayarları/performans* yolunu takip edip "*ayarlar*" bölümünde *en iyi performans için ayarla* diyerek, göze daha az hoş görünen, ancak sistem kaynaklarını har vurup harman savurmayan bir işletim sistemine sahip olabiliriz. *Aero* ve diğer nimetlerden mahrum kalmak istemiyorsanız, sadece çerçevelerdeki saydamlık özelliğini kapatarak ciddi performans kayıplarının önüne geçebilirsiniz. Az önceki yolu izleyip ayarlar bölümünde "*yarı saydam*" öğeleri kaldırın. Masaüstünüze sağ tuş ile menüyü açıp, "*kişiselleştirme/Pencere rengi ve görünümü*" bölümünde saydamlığı kaldırabilirsiniz.

İNDEKSLEME KALSIN

Performans canavarı bir diğer özellik ise her ne kadar işlevsel olsa da arka planda sürekli çalışan indeksleme servisi. Sabit diskinizdeki dosyalar içinde hızlı arama yapıyor olması hoş ancak yine bedeli ağır. "*Denetim Masası/Dizin oluşturma seçenekleri*" yolunu takip edip "*değiştir*" dediğimizde açılan pencerede sabit diskimizde indekslenmesini istediğimiz bölümleri kendimiz seçebiliriz.

AĞDA YAZICI ARAMASAN DA OLUR

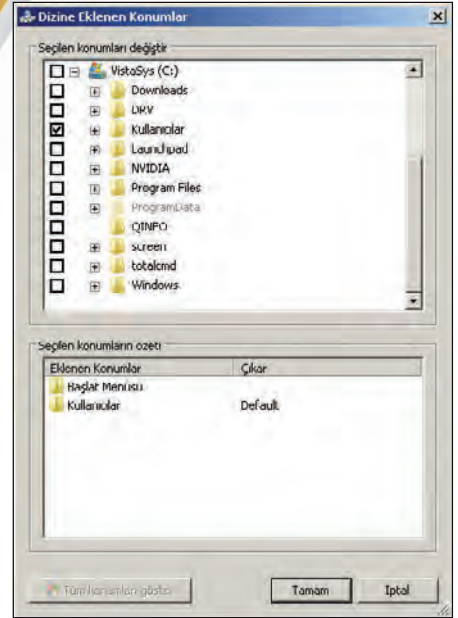
Ağ bağlantılarınızı her açtığınızda Vista ağdaki yazıcıları arar. Ağ taramasını haddinden fazla yavaşlatan bu işlemi bir pencere açıp "*ALT*" tuşuna basarak "*araçlar/klasör seçenekleri/görünüm*" bölümünde yazıcıları ara kutusundaki işareti kaldırarak iptal edebiliriz.

SİSTEM GERİ İADE

Sistem geri yükleme halen performans kayıplarına neden oluyor. Bunun yanında pek çok kullanıcı için bu özellik düzgün/hiç çalışmıyor. Bilgisayarım üzerinde sağ tuş menüden "*özellikler/gelişmiş sistem ayarları/sistem koruması*" yolunu takip edip, sekmenin altı bölümünde sabit disklerinizin başındaki kutulardan işaretleri kaldırarak sistem geri yüklemeyi kapatabilirsiniz.

KENAR SOSU

Windows kenar çubuğuda belleğinizin belini büken özelliklerden biri. Kenar çubuğunu kapatmak için üstünde sağ tuş'a basıp "*özellikler*" bölümünde, windows başlangıcından kaldırabilirsiniz.

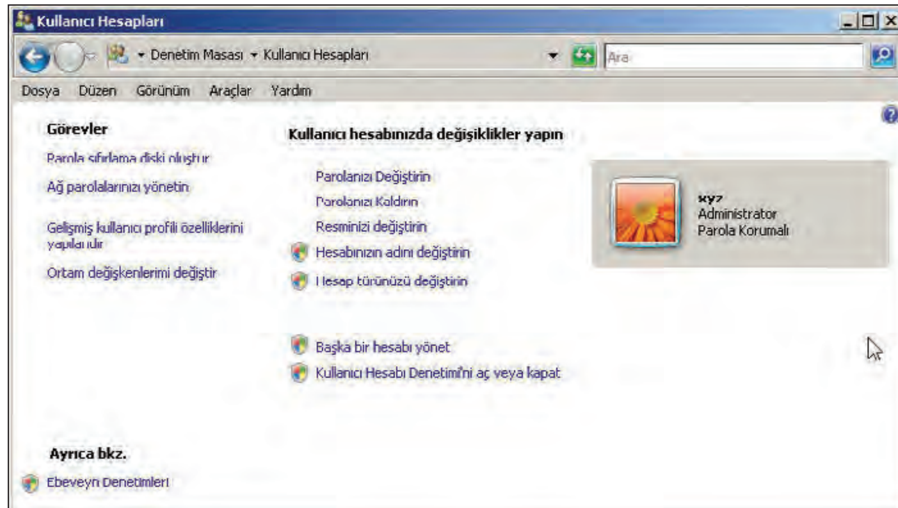


SİSTEME GÜÇ VER

İlginç bir şekilde masaüstü sistemlerde de güç yönetimi "*dengeli*" ayarında geliyor. Bu ayarı performans'a getirmek istiyoruz elbette. Bunun için "*Denetim Masası/Güç Seçenekleri*" yolunu takip edip, yüksek *performans* kutusunu işaretlememiz gerekiyor.

SORUN GİDERME ARACI (ŞAKA DEĞİL)

İstisnalar kaideyi bozmaz bende biliyorum. Ancak Vista sorun giderme aracı istisnalardan biri. Yarattığından fazla sorunu çözerek Microsoft tarihinde bir ilke imza atıyor. Sorun giderme aracı programların çökmesi halinde ekranda beliriyor ve bir çözüm aramak isteyip istemediğinizi soruyor. Genellikle başarılı çözümler ile karşımıza çıkıyor. Denetim masası altında "*Sorun raporları ve çözümleri*" kısayolu ile sorun giderme aracına ulaşabilirsiniz. Internete bağlanmadan dahi pek çok çözüm sunan sistemin ayarlarını yine buradan değiştirebilir, daha önce çözümlenemeyen sorunlar için yeni çözümler olup olmadığını kontrol edebilirsiniz.





DİKKAT!

AKSİYON OYUNU ÇIKABİLİR!

Yağmur gibi yağan aksiyon oyunları bizler kadar sistemlerimizi de şaşkına çevirdi. Ağzımızın suyu akarak baktığımız oyunlar hakkında aklımızı en çok kurcalayan soru "peki bu benim bilgisayarda çalışacak mı?" oldu. 3DMark skorları havada uçuşmaya devam ede dursun, biz gerçek dünyada gerçek sistemlere el atıyoruz. Sistemleri değil, oyunların "bizim" sistemlerimizde ne kadar ve nasıl çalışacağını test edelim dedik.

Oyunların "sizde" nasıl çalışacağını gösterecek testimizi olabildiğince gerçekçi kılmak için %90'ımızın sahip olduğu, içi program dolu, hali hazırda kullanılmakta olan sistemler kullandık. Bunun için benim evde kullandığım külüstürü alt seviye sistem ve Sinan'ın daha yakın tarihli külüstürünü orta seviye sistem olarak kullandık. Süper sistemler ise oyunları zaten sorunsuz çalıştırdıkları için tarafımızdan gönül rahatlığı ile dışlandılar.

Test için oyuncuların ayrılmaz dostu Fraps'in 2.9.3. sürümünü ve ekran kartları için ATI Catalyst 7.11 sürücülerini kullandık. Ekran kartı ayarları ile oynamayıp, 3B ayarlarını "dengeli" konumunda bıraktık. Gerçekçiliğin ve amatör ruhun tavan seviyesine yükselmesini ise, normal de her testte gerçekleştireceğimiz hazırlıkların bir çoğunu es geçtik. Yeni Windows kurmadık, stabil dört dörtlük bir test ortamı yaratmadık. Uzun zamandır kullandığımız, şişmiş, şekli şemaili bozulmuş işletim sistemlerimizi test için herhangi bir değişiklik yapmadan kullandık. Ekran kartı ayarlarını da ellemezdik belki ama, optimizasyon manyağı işletim sistemim ile Sinan'ın gayet efendi işletim sistemine haksızlık etmeyelim dedik. Kısacası oyunları mağazadan alıp eve geldiğinizde **küt diye kurup** oynamaya başladığınız o büyülü ortamı yarattık sizler için.

TEST-İ KÜLÜSTÜR
Test için kullandığımız alt seviye sistem, P4 3.06 GHz İşlemci, 512 MB X800XT ATI ekran kartı, 1 GB DDR2 bellek, 400 GB SEAGATE 16 MB CACHE sabit disk, orta seviye sistem ise, Intel Pentium4 3.8 GHz işlemci, 512 MB X1950XT ATI ekran kartı, 1.5 GB DDR2 Bellek, 2x120 GB SAMSUNG RAID sabit disk idi.



Sistem ve Sniper çamur olabilir ancak optimizasyon 10 numara





CALL OF DUTY 4

HİÇBİR OYUNU BÖYLE SEVMEDİM

Call of Duty 4 ile ilgili son karar: Jesuskane hiçbir oyun hakkında bu kadar konuşmamıştır (olumlu yönde). Goyun'un bile hem fikir olduğu bu durum tamamen gerçektir. Uzun zamandır hiçbir oyunu bu tür bir hazla oynamamıştım. Evde üst üste 2 kere bitirip, bir de utanmadan ofisteki bilgisayarlardaki CoD4 kurulumlarına sulanmaya başlamıştım. Oyun olarak becerisi ve başarısı bir yana optimizasyon konusunda da CoD4 bir numara diyebilirim.

Alt seviye sistemde beklenmeyecek bir performans sergileyen CoD4, en düşük ayarlarda yağ gibi çalışıyor. Normal seviye ayarlara geçtiğimizde ise ufak takılmalar ve zaman zaman saniye/kare oranında gerçekleşen anlık düşüşler yaşansa da oyun keyfimize limon sıkacak boyutlara ulaşmadı. Anti Aliasing'i tamamen kapattığımızda ise bu ayar seviyesinde sorunsuz bir oyun deneyimi yaşayabildik. En yüksek değerlerde ise ortalama saniye/kare oranı oldukça düştü.

AYAĞA GÖRE UZAYAN SİSTEM

Orta seviye sistemde Anti Aliasing, Shadows, Water Detail gibi özellikleri en düşük ayarlara getirip, 1600x1200 çözünürlükte göz rahatsız etmeyecek bir tazeleme oranında oyunu oynamayı başardık. Bu ayarlarda sisteminiz zorlanmaya devam ederse, 1024x768 çözünürlüğe kadar düşüp, 6x Anti Aliasing açıp da daha yüksek performans ve kaliteli grafikler ile oyunu oynamanız mümkün. Ancak ne yaparsanız yapın oyunu 800x600 çözünürlükte oynamayın. Sisteminiz ne olursa olsun grafikler çamur gibi oluyor.

Call of Duty 4

Ayarlar	Düşük	Normal	Yüksek
Çözünürlük	1024x768	1280x1024	1600x1200
Tazeleme Oranı	75 Hz	75 Hz	75 Hz
Anti-Aliasing	Off	2x	4x
Shadows	No	Yes	Yes
Specular Map	No	Yes	Yes
Depth of Field	No	Yes	Yes
Glow	No	Yes	Yes
Number of Dyn. Lights	Off	Normal	Normal
Soften Smoke Edges	No	Yes	Yes
Ragdoll	No	Yes	Yes
Bullet Impacts	No	Yes	Yes
Model Details	Low	Normal	Normal
Water Detail	Low	Normal	Normal
Number of Corpses	Tiny	Large	Large
Alt Seviye Sistem			
En az saniye/kare	23	14	0
En Yüksek saniye/kare	141	62	62
Ortalama saniye/kare	53.358	23.328	17.263
Orta Seviye Sistem			
En az saniye/kare	39	26	19
En Yüksek saniye/kare	115	84	55
Ortalama saniye/kare	79.85	38.801	29.317



Optimizasyon kelimesini çok kullandık bu ay ama boşuna değil. Alt seviye sistemde Crysis Mucizesi.

CRYSIS

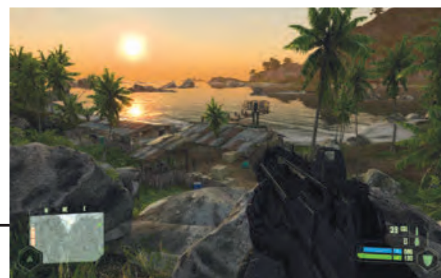
TÜRKÇE KRİZE GİRİLİR Mİ?

Crysis, sonunda piyasada hem de Türkçe olarak. Ağzımız açık oynadığımız oyunların başında geliyor. Oyunun ilk bölümleri oldukça sakin başlıyor. Biraz ilerleyince ise hiç beklemediğiniz bir aksiyon fırtınası sizi kıskıvrak yakalıyor. Heyecan fırtınası da bir başladı mı dinmek bilmiyor. Beni Call of Duty 4 kadar etkilediğini rahatlıkla söyleyebilirim. İki oyun arasında bir seçim yapmak zorunda bırakılsaydım, her halde bir seçim yapamadan aklımı kaçırırdım.

Optimizasyon konusunda başarıdan başarıya koşsa da, CoD4 mertebesine erişemiyor Crysis. Performans açısından belli bir süre kafa kafaya gitseler de bazı noktalarda ayrılıyorlar. Oyunun başlarında tek tük düşmanla uğraşırken pek bir sorun yok ve anlık yavaşlamalar hızımızı gerçek manada kesemiyor. Ancak, oyun biraz açılıp gerçek yüzünü göstermeye başlayınca sistem de kasım kasım kasılıyor ve oynanmayacak derecede zorlanmaya başlıyor. Bu yüzden oyunda ilerledikçe grafik ayarlarını kademeli olarak düşürmeniz yararınıza olacaktır. Alt seviye sistemde en düşük ayarlar ile oyunu baştan sona oynamak mümkün. Ancak bu sistemde bu ayarlarla oyunu oynamak bir çamur deryasında yüzmeye benziyor. Tabii söz konusu Crysis olunca bu çamur deryasının bu haliyle bile diğer bir çok oyundan iyi göründüğü kesin. Yine de doku kalitesini orta seviyede bırakmaya çalışın.

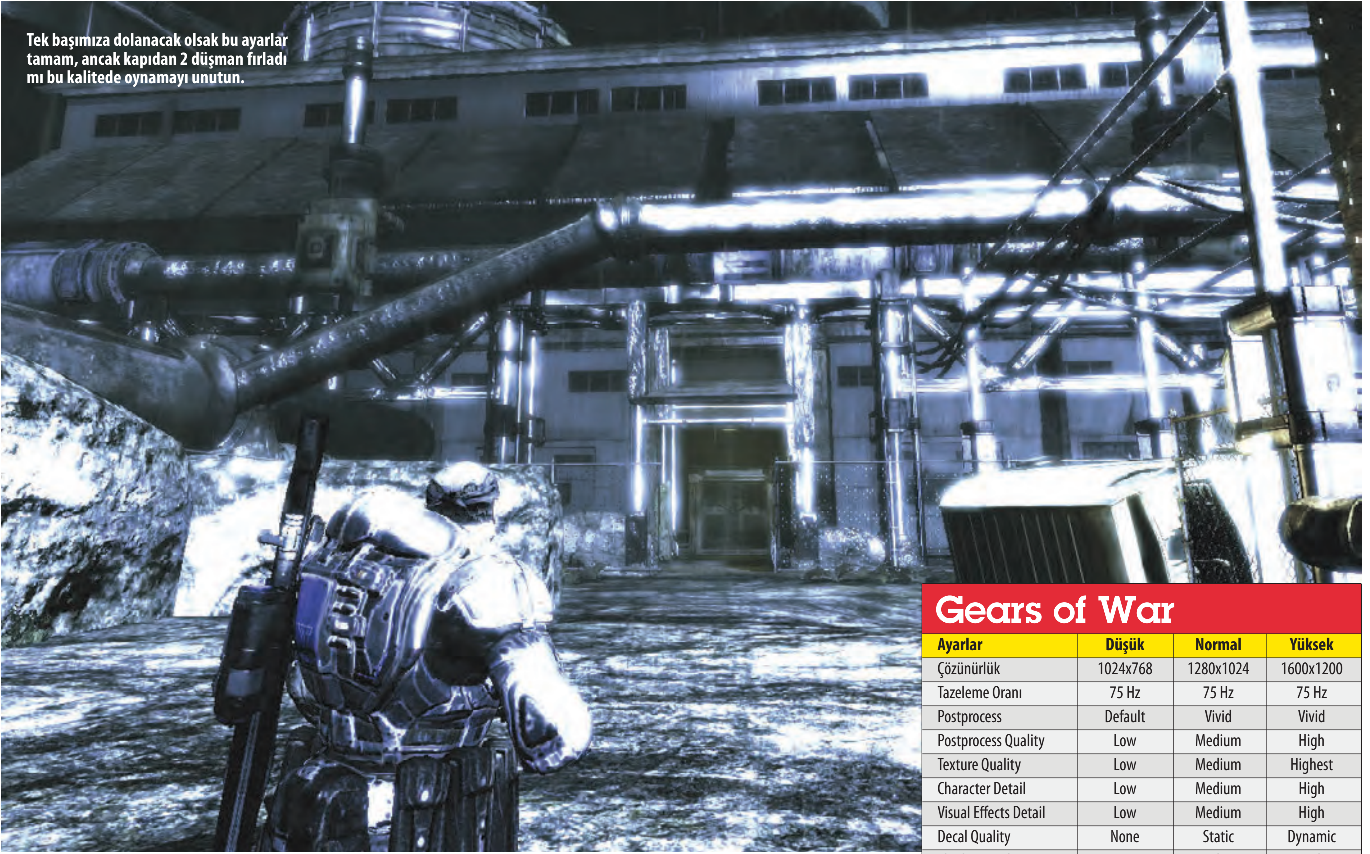
Orta seviye sistemimizde ise işler biraz değişiyor ve oyun görsel olarak daha oynanır hale geliyor. Bizim tavsiyemiz 1280x1024 çözünürlükte, doku kaplamaları ve fizik kalitesi yüksek ve tüm diğer ayarlar orta seviyede oynamanız. Her iki sistemde de optimize ayarlar opsiyonunu kullandığımızda, 800x600 çözünürlüğe kadar iniyor Crysis ve pek isabetli seçimler yapmıyor. O yüzden ayarları tek tek açıp kapayarak denemenizde fayda var. Gölgeleri kapatmak her zaman olduğu gibi yapacağınız ilk iş olmalı. Çünkü özellikle Crysis utanmadan her yaprağın gölgesini tek tek çizdi mi ekrana, ortalık şenleniyor.

Gelelim tablodaki "0"lara. Neden 000? Murphy yüzünden yine. Crysis testimiz gayet eğlenceli ve akıcı bir şekilde ilerliyordu. En yüksek ayarlara geçip oynamaya başladım. Açık alana çıkıcınca bir anda herşey durdu. Hemen sistemimin yaşamsal fonksiyonlarını kontrol etmek için atıldım. Numlock, Capslock tepki veriyordu ve kasaya kulak kabarttığımda kalp atışlarını duyabiliyordum. Gittikçe yavaşlayan kalp atışları tamamen kesilmeden önce sistem son çığlığını attı "DAAAAAAART!". Hemen ardından ben bastım çığlığı "Hay Bin Goyuuuun!". Reset tuşu ile 5-6 kez yakınlaşmak zorunda kaldık. Sonunda açılan sistem oluşan bad sector sayısını hesaplama çabasında idi. Murphy ile benim kadar içli dışlı iseniz, en yüksek ayarlarda krize girmemeye özen gösteriniz.



CRYSIS

Ayarlar	Düşük	Normal	Yüksek
Çözünürlük	1024x768	1280x1024	1600x1200
Tazeleme Oranı	75 Hz	75 Hz	75 Hz
Anti-Aliasing	Kapalı	2x	6x
Doku Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Nesne Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Gölge Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Fizik Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Karartı Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Hacimsel Efekt Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Oyun Efektleri Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Post Proses Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Parçacık Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Su Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Ses Kalitesi	Alçak	Orta	Yüksek
Alt Seviye Sistem			
En az saniye/kare	1	0	0
En Yüksek saniye/kare	47	74	0
Ortalama saniye/kare	20.335	19.858	0
Orta Seviye Sistem			
En az saniye/kare	18	16	5
En Yüksek saniye/kare	53	43	33
Ortalama saniye/kare	42.776	29.467	19.567


Tek başımıza dolanacak olsak bu ayarlar tamam, ancak kapıdan 2 düşman fırladı mı bu kalitede oynamayı unutun.

Gears of War

BÖYLE SAVAŞIN ÇARKINA ÇOMAK SOKARIM!

Evet, itiraf ediyorum ben sevmiyorum Xbox360'ı. Çok canımızı yaktı namussuz. Ayrıca Microsoft nasıl bir yazılım ile konsoldaki oyunlarını bilgisayarlara aktarıyorsa, optimizasyonun O'su yok. Xbox360'tan devşirme oyunların ortak sorunlarının başında haddinden yüksek sistem gereksinimleri geliyor. Yeni nesil oyunları geçtim, azıcık geciken *Halo 2* yaşından başından utanmadan yeni nesil sistemleri kasıyordu. Diğer bir devşirme deneyimimiz olan *Lost Planet* en azından sistem ihtiyaçlarının karşılığını verecek kalitede bir oyundu. Ayrıca online oyun için Windows Live'a bağlanmak sizleri bilemem ama benim canımı inanılmaz sıkıyor. Bu ay içinde yaşadığımız aksiyon oyunu patlamasını düşününce, konsolun FPS'leri konsolda kalsa da olur diyorum.

Bakınız Gears of War'a. Konsol için iyi olan bilgisayarda da iyi olacak demek değil bir kere. Gears of War alt seviye bilgisayarımızda her daim sürünüyor. Test sonuçlarında ortalama saniye/kare oranları düzgün çıksa da, stabil bir oyun deneyiminden bahsetmek oldukça güç. Ayrıca düşük, orta ve yüksek grafik ayarları arasında en büyük görsel uçurum yine GoW da mevcut. En ufak ayarı değiştirseniz grafiklere o kadar kesin ve net bir şekilde yansıyor ki akıllara durgunluk veriyor. En düşük ayarlarda çamur gibi görünen oyun, yüksek ayarlarda yeni bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Farklı ışıklandırma teknikleri ise farklı oranlarda kare sayısı düşürüyor. Ortalama da görünen 28-30 kare uzun vade de pekte gerçekçi değil. Ekran da çılgın aksiyon 4-5 düşman varken sistem zorlanmazken, 2 düşman kapalı bir alanda karşınıza çıktığında sistem kasım kasım kasılıyor. Anlam veremiyoruz, doğru düzgün ayar da yapamıyoruz.

Orta sistemimizde ise, tablodaki skorları uzun vadede tutturuyor olması bir artısı. Karakter detayları dışında tüm özellikleri kısıp yüksek çözünürlükle oynayın derim. Zaten DirectX10-Vista ikilisi olmadan AA şansımızda yok GoW da. Ya da sistemi cidden iyi olanlar oynasın bu oyunu sadece.

Gears of War

Ayarlar	Düşük	Normal	Yüksek
Çözünürlük	1024x768	1280x1024	1600x1200
Tazeleme Oranı	75 Hz	75 Hz	75 Hz
Postprocess	Default	Vivid	Vivid
Postprocess Quality	Low	Medium	High
Texture Quality	Low	Medium	Highest
Character Detail	Low	Medium	High
Visual Effects Detail	Low	Medium	High
Decal Quality	None	Static	Dynamic
Shadow Quality	Low	Medium	High
DirectX 10/Anti Aliasing	-	-	-
Alt Seviye Sistem			
En az saniye/kare	3	28	7
En Yüksek saniye/kare	45	28	18
Ortalama saniye/kare	26.608	28.698	13.25
Orta Seviye Sistem			
En az saniye/kare	19	19	18
En Yüksek saniye/kare	62	63	52
Ortalama saniye/kare	45.717	36.983	22.893

FRAPS İLE NASIL BENCHMARK YAPILIR?

Öncelikle www.fraps.com'dan Fraps programını indirin ve kurun. Ücretsiz sürümündeki kısıtlamalar yüzünden, en fazla 30 saniyelik ve logolu videolar alabiliyorsunuz. Ayrıca alacağınız ekran görüntüleri yalnızca .BMP formatında olabiliyor. Bizim ihtiyacımız olan benchmark becerilerinde ise herhangi bir kısıtlama yok.

Benchmark işlemine başlamadan Fraps'i çalıştırıp, FPS sekmesine gidiyoruz. Benchmarking kısayol tuşumuzu kolay bir yere atadıktan sonra, Benchmark süresini ayarlamamız gerekiyor. "Stop benchmark automaticaly after XX seconds" kutusunu işaretleyip saniye cinsinden Benchmark süresini belirlememiz gerekiyor. Burada belirteceğimiz süre boyunca Fraps saniye/kare oranlarını alacak. "Save detailed benchmark statistics" bölümü altındaki üç kutuyu da işaretlediğimizde, sonuçlarda test süresince toplam kaç kare çizildiğini, minimum, maksimum ve ortalama saniye/kare sayılarını görebileceğiz. Test sonuçları Fraps klasörü altındaki "benchmarks" klasörü altında, .XLS formatında kaydedilecek.



Oyuna girdiğinizde Fraps'ın verdiği saniye/kare oranı köşede sarı rakamlar ile görüntülenmeye başlayacak. Testi başlattığınızda bu sayıların etrafında kırmızı bir çerçeve görünecek ve sonra tamamen kaybolacak. Belirtilen süre sonunda yeşil bir çerçeve ile geri belirecek kara oranı. Grafik ayarlarını değiştirdiğinizde oyunun baştan başlatılması gerekiyorsa, şişen sistem belleklerinin testi olumsuz etkilememesi için sisteminizi de baştan başlatmanızda fayda var.

Sağlıklı bir sonuç elde etmek için, farklı ayarlar ile oyunun aynı bölümünde denemeler yapmanızda ve her ayar seti ile birden fazla test yapıp elde ettiğiniz sonuçların ortalamasına bakmanızda fayda var. Aynı ayarda yaptığınız testin sonuçlarını değerlendirmeden önce belirtilen sürede çizilen toplam kare sayılarının eşit, en azından yakın olmasına gayret gösterin ki sağlıklı bir sonuç elde edebilesiniz.

TEST ALANI / BENİM SİSTEMİMDE ÇALIŞIR MI? - JESUSKANE



Bu sistemde bu performans, ağlamak istiyorum. Hava saldırısı başlayınca sistemle beraber ağlıyoruz elbette.

Quake Wars

DÜŞMAN İLE DOSTUN TOPRAKLARI BİRMİŞ MEĞER

Enemy Territory Quake Wars da bu ayki son dengesiz oyunumuz. Dengesizliği oyunun internet bağlantınız ve ağ trafiğinden etkileniyor olmasından kaynaklanıyor. Oyunu botlara karşı oynadığınızda ise işin içine giren yapay zekâ hesaplamaları yüzünden kasım kasım kasılıyorsunuz. Testler 32 kişilik sunucularda 4 MBit ADSL internet bağlantısı kullanılarak yapılmıştır.

Quake 3 oynarken canavar sistemlerde bile ayarları sonuna kadar kısıp, hızını alamayıp oyunun konsoluna dalıp, kaplama kalitesini yerin dibine sokan, çamur kıvamını bulana kadar da durmayan oyuncular ile karşılaşmışsınızdır (aynada görüyorum ben sık sık). Bu tür oyunculardansanız konsol ile hiç uğraşmadan minimum ayarları işaretleyip oyuna dalabilirsiniz.

Alt seviye sistemde saniye/kare oranından ve görsellikten minimum özveride bulunmak istiyorsanız, normal ibaresi taşıyan ayarları kullanın. *Anti Aliasing* ve *Shadows* ayarlarını kapatın. *Shader*ları Low'a getirerek oynamanızı tavsiye ederim. *Anisotropy*, *Bump Mapping*, *Diffuse* ve *Specular* değerlerini değiştirerek bir iki kare daha kazanmanız mümkün. Ancak her ne kadar etkisiz gibi gelseler de bu ayarları kısman hem grafiklerden hem de oynanabilirlikten okkalı bir parça götürüyor. En iyisi ellememek bence.

Orta Seviye kullanıcılarında ise pek bir sorun ve hali ile pek bir ayara gerek yok. Dilediğiniz gibi at koşturabilirsiniz savaş alanında (efendim? Tabii ki oyunda at yok). Hava saldırıları sırasında en yüksek ayarlarda kasılıp kalmanız mümkün. Gölgeler ve shaderlar yine çıkış noktamız.

Quake Wars

Ayarlar	Düşük	Normal	Yüksek
Çözünürlük	1024x768	1280x1024	1600x1200
Tazeleme Oranı	75 Hz	75 Hz	75 Hz
Lightning Quality	Low	Normal	High
Foliage Quality	Low	Normal	High
Terrain Quality	Low	Normal	High
Debris/Weather	Low	Normal	High
Shader Effects	Low	Normal	High
Effects Level	Low	Normal	High
Shader Level	Low	Normal	Ultra
Anti Aliasing	Disabled	2x	4x
Shadows	No	Yes	Yes
Smooth Foliage	Yes	yes	Yes
Anisotropy	6	8	16
Diffuse	3	3	10
Bump	5	5	10
Specular	3	3	10
Alt Seviye Sistem			
En az saniye/kare	4	0	0
En Yüksek saniye/kare	59	61	59
Ortalama saniye/kare	23.429	15.518	10.347
Orta Seviye Sistem			
En az saniye/kare	60	27	19
En Yüksek saniye/kare	62	39	32
Ortalama saniye/kare	60.849	30.467	28.567



BEN DE YAPACAĞIM!

Sisteminiz için en uygun ayarları bulmanın birden fazla yolu var elbette. Öncelikle bizim yaptığımızın aksine ekran kartı 3B ayarlarını performansa getirebilir, arka planda çalışan anti virüs, Anti-Spyware programlarınızı kapatabilir, sabit diskinizi birleştirebilirsiniz. Teste başlamadan önce monitörünüzün doğal çözünürlüğünü bilmeniz iyi olacaktır. LCD bir monitör sahibi iseniz oyunları mümkün olduğunca monitörünüzün doğal çözünürlüğünde oynamaya çalışın. LCD monitörlerde doğal çözünürlüğün altına düştükçe görüntü kalitesi CRT'lere göre inanılmaz şekilde düşüyor. Ancak sisteminiz çok zorlanırsa doğal çözünürlüğün altına düşün elbette. Kullandığımız her iki ekran kartı da her iki monitörün doğal çözünürlüğünden çok daha yüksek çözünürlükleri destekliyor. En düşük ayarlar ve çözünürlükten başlamaktansa, en yüksek ayarlar ve doğal çözünürlükten başlamak amatör ruhumuza daha çok yakışıyor. Saniyede bir kare bile olsa ben oyunu muhteşem grafiklerle gördüm mü sonra düşük çözünürlükte burun kıvırırım diyorsanız bilemem elbette.

Yerimiz iyice daraldığından kısa bir ara veriyoruz. Lütfen mola boyunca baretlerinizi çıkartmayınız. Yeni oyunlarda görüşmek dileği ile...

PAZAR YERİ



YILBAŞI SEZONUNDA ÇAKMA ÜRÜNLERE DİKKAT!

Bu ay pazarımızdaki fiyatlarda ufak tefek değişiklikler var. Değişikliklerin sebebi piyasa fiyatlarının değişmesinden çok, firmaların fiyat listeleri arasındaki farklardan kaynaklanıyor. Ürünleri daha düşük fiyatlarla kullanıcıyla buluşturan firmaların stoklarını tükettiğini ve bu ürünlere artık sahip olmadığını görüyoruz. Sistem bileşenlerimizde ise genel olarak bir değişiklik yok.

Aralık ayı donanım yenilemek için pek doğru bir ay değil. Aslında bana sorarsanız bu ay nefes almak için bile uygun değil ama neyse, bana sormayalım en iyisi. Intel'in ve AMD'nin yeni işlemcileri yolda. Ekran kartı cephesinde de yeni 8800GT geldi. ATI 3800 serisinin de eli kulağında. Yeni ürünlerin piyasaya çıkışı ve yayılması, ardından fiyatların oturması zaman alacaktır. Bu yüzden acele etmeye gerek yok.

Piyasadaki dalgalanmanın durulacağı ve fiyatların düzene gireceği Ocak - Şubat aylarını beklemek akıllıca bir karar olacaktır. İşlemci ve ekran kartı alışverişimizi ertelememiz ise yaklaşan yılbaşı fırsatlarını göz göre göre kaçırmamız anlamına gelmiyor.

Firmaların yılbaşı kampanyalarını ve indirimlerini iyi takip etmek gerek. Aralığın ikinci haftasından sonra kampanyalar boy göstermeye başlayacaktır.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Athlon X2 Dual-Core 4800+			Intel Core 2 Duo E6750			Intel Core 2 Quad Q6700		
	(a) 118$	(b) 125$	-	(a) 220$	(b) 223$	(e) 225$	(b) 624$	(e)633$	(f) $599
Anakart	Asus M2A-VM			Asus P5K-SE			Asus Striker Extreme		
	(a) 75$	(b) 78$	(c) 78$	(b) 119$	(f) 115$	(h) 116$	(a) 352$	(b) 369$	(c) 358$
Bellek	OCZ Vista Upg. 1GB 800MHz DDR2			OCZ Reaper 2x1GB Enh Bandwith kit 800MHz DDR2			Kingston HyperX 2x1GB kit 1200MHz DDR2		
	(f) 46$	(i) 45$	-	(i) 145$	-	-	(a) 219$	(b) 209$	-
Ekran Kartı	Sapphire HD2600XT 256MB GDDR4			Asus EN8800GTS 320MB			Asus EN8800GTX 768MB		
	(a) 154$	(c) 177$	(f) 155$	(a) 399$	(b) 393$	(h) 394$	(a) 739$	-	-
Sabit-Disk	Samsung 320GB Sata2			Samsung 500GB Sata2			2xSamsung 500GB Sata2 (Raid)		
	(b) 89$	(c) 89$	(f) 89$	(b) 139$	(f) 131$	(g) 136$	(b) 278$	(f) 262$	(g) 272
Optik Sürücü	Samsung 18X DVD-RW Writer			Samsung 18X DVD-RW Writer			2xSamsung 18X DVD-RW Writer		
	(a) 32$	(b) 40$	(e) 40$	(a) 32$	(b) 40$	(e) 40$	(a) 64$	(b) 80$	(e) 80$
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(b) 119$	(e) 115$	(f) 106$
Güç Kaynağı	Silverpower 350watt			Tagan 2 Force 430watt			Be Quiet! Dark Power Pro 850Watt		
	(a) 43$	(b) 56$	-	(b) 124$	(e) 104$	(f) 104$	(k) 398$	-	-
Kasa	Akasa Zen Beyaz			Aopen H600B-R05			Nzxt Nemesis Elite		
	(f) 59$	-	(e) 59$	(c) 100$	-	(f) 100$	(i) 206$	-	(j) 195$
Toplam Fiyat	Min 615$			Min 1240$			Min 2924$		
	Max 670$			Max 1291$			Max 3041$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	BenQ T71W MM		Samsung 932B		Samsung 226NW		XXX	
	(f) 205$	(e) 199$	(a) 286$	(h) 298$	(f) 385$	-	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		Samsung 2232BW		BenQ FP241VW	
	(a) 225$	(e) 242$	(a) 334$	(b) 377$	(d) 475$	(h) 475$	(b) 1299$	(f) 1219$

Fare/Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		Logitech Internet Pro	
	(b) 66$	-	(a) 25$	(f) 14$
Üst Seviye	Logitech G5		Logitech G15	
	(b) 91$	(f) 88$	(b) 99$	(e) 100$

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		SBS A300 2+1 SPEAKER		X530 5+1 70W RMS	
	40$	52$	(b) 32$	(e) 29$	(b) 107$	-
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	108$	99$	(b) 132$	**(h) 122$**	(a) 469$	(f) 503$

Dizüstü Bilg.	14.1"		15.4"		17"	
Alt Seviye	PACKARD BELL GN45		Acer AS5720G-302G16Mn		XXX	
	(c) 1.097$		(b) 1399$	-	-	-
Üst Seviye	BenQ Joybook S41		Asus G1		Asus G2	
	1468$		(f) 2059$	(h) 2399$	(b) 2699$	(f)2499$

TAMİR ATÖLYESİ

Bu gün mesai pek bir eğlenceli başladı. Baretsiz dolaşan bir takım grafik insanları Sanayi Bölgesine küçük baş hayvanlar ile giriş yapmaya çalıştı. İşi gücü bırakıp Goyun peşinde koşmak zorunda kaldık. Atölyedeki işler de kaldı bu dört bacaklılar yüzünden. Neyse ki sorularınızı cevaplayacak kadar vaktimiz var..

FAZLA GÜÇ KAYNAĞI GÖZ ÇIKARIR MI?

S Merhaba Oyungezer ailesi. Yeni dergimiz umarım uzun soluklu olur (hiç şüphem yok gerçi buna). Hepinize yeni derginizde başarılar diliyorum ve sorularıma geçiyorum.

1) AMD 5000+, Sparkle GeForce 8600GT, 2GB 800 MHz DDR2 RAM, ASUS M2N Anakart, 250GB SATAII sabit diski olan bir bilgisayarım var. Ben bu sistemi 380 wattlık bir CoolerMaster güç kaynağı ile çalıştırıyorum (yaklaşık 5 aydır). Çevremdekiler bu sistem için "yetersiz, sorun çıkartır" falan diyorlar ama 5 aydır hiçbir sorunla karşılaşmadım. Ama benim bu konuda kafam oldukça karıştı, çünkü bir donanım dergisinde de en uçuk oyun bilgisayarının bile max. güç tüketimi 350 watt diyordu, boş yere yüksek güçte PSU almamamızı yazmışlardı. Sizce ne yapmalıyım?

2) Crysis'in demosunda bu sistemle 1024x768 4xAA yüksek detayda ortalama 15 FPS, 1024x768 çözünürlük Medium ayarda da (Anti Aliasing olmadan) ortalama 40 FPS sonuç aldım. Yaklaşık 250$ kadar param var sizce ekran kartını Geforce 8600GTS ile değiştirmeye değer mi yoksa biraz daha beklemeli miyim? Ne kadar performans fark eder?

3) DirectX10 için Windows Vista'ya geçip geçmemeyi değerlendiriyorum ama bu konuda da karar veremedim bir türlü :). Elimdeki sistemle DirectX 10 oyunları doğru düzgün oynayabilir miyim?

4) Ekran kartım çok yüklenildiğinde yaklaşık 80 derece sıcaklığa ulaşıyor bu değer normal mi? (Fanda veya soğutucuda bir sorun yok kontrol ettim)

5) Bu sistem Overclock olur mu, daha doğrusu ne kadar yatkın bu işe bu bileşenler?

Sorularım bu kadar, kalım sağlıcakla tekrar başarılar
Tarkan Başsoy

C Merhabalar Tarkan,
İyi dileklerin için teşekkür ederiz.
1) Kullandığın güç kaynağı sistemin için yeterli ise bir sorun yok ortada. Kafanı karıştırmanın gereği yok. Ayrıca 550 Watt bir güç kaynağı kullansan da sistemin için bir zararı yok. 250 Watt güç kaynağı ile gayet düzgün çalışan sisteme ekstra bir DVD sürücü ve sabit disk eklediğimde sapıtması gibi sorunlar olabiliyor örneğin. Fazlası zarar diye bir durum söz konusu değil kısaca. *(O dergi hangisiyse, o yazıyı kim yazdıysa döverim ben onu! İki satır yazan herkes donanım uzmanı oluyor zaten. Biz bu saçları ağırtana kadar kaç güç kaynağı patlattık, kaç sistem yaktık. Bir ara bir 350 Watt güç kaynağı alıp gelsin bizim eve. Benim bilgisayarda Crysis 2 dakika çalıştırmayı başarırsa vericem sistemi hediye, yok çalışmazsa vur köteği–TÖ)*

2) Crysis Demo'da aldığın performansa çok güvenme, çünkü oyun ilerledikçe sistemin aklını almaya başlıyor. Ancak performans testlerimize bakarsan mevcut sistemin ile uzun süre daha idare edebilmen gerekir. GT, GTS konusunda da en baştan alırken GTS almakta fayda var elbette. Ancak 8600 GT sahibi iken kalkıpta 8600 GTS'e yükseletmenin masraf açmaktan başka bir yararı olmayacaktır.

3) Şahsen tüm oyunlar ille de DirectX 10 diye diretmedikçe ben geçiş yapmayı düşünmüyorum Vista'ya. Oyunların neredeyse tamamı DirectX 10 olmadan da gayet güzel çalışıyorlar bildiğin gibi. Bu yüzden aceleye gerek yok. *(Vista'da cidden güzel görünüyor Crysis. Ama bence de elzem değil halen Vista'ya geçiş. Ama "zaten geçecem, güç olsun geç olmasın" diyorsan olabilir –TÖ)*

4) Bu sıcaklık değeri normal değil. Ekran kartına kalıcı zararlar vermen mümkün. Daha iyi soğutma çözümlerine yönelmeni tavsiye ederim. Görünen o ki ekran kartının soğutma sistemi görevini tam olarak yerine getiremiyor.

5) Yaparsan olur Tarkancım. Yapmalı mıyım dersen de, ne gerek var derim. Ciddi performans farkı yaratılabilse de sahip olduğun donanıma hasar verme ihtimalin her daim mevcut. *(Kullandığın parçalar pek Overclock'luk değiller açıkçası. Ayrıca güç kaynağın da yetersiz kalabilir. Bence de yapma –TÖ)*

Cevaplarımız bu kadar Tarkan, yine bekleriz.

MAVİ EKRAN

S Selam Oyungezer Ailesi,
Yeni derginiz hayırlı olsun. Ben hemen soruma geçmek istiyorum. İki hafta önce 8600GT ekran kartı aldım. 2.0 GHz çift çekirdek işlemci, 2 GB RAM olmasına rağmen girdiğim oyunlardan bir iki dakika sonra atılıyorum. "Program bir sorunla karşılaştı kapatılması gerek" yazıyor. Bazen de mavi bir ekran çıkıp bilgisayarı restart ediyor. Bana yardımcı olabilirseniz çok sevinirim. Yeni derginizde başarılar dilerim.
Uğur AKSOY

C Teşekkürler Uğur,
Dergimiz hepimize hayırlı olsun. Mavi ekran ve oyunların çökmesi sorununu çözmek için bundan biraz daha fazla bilgiye ihtiyacımız olduğu kesin. Biz yine de olması muhtemel sorunları bir sıralayalım, bakalım körün taşı olacak mı. Öncelikle cevaplanması gereken soru, bu sorunların tamamı ekran kartını aldıktan sonra mı başladı? Eğer durum bu ise, bir önceki ekran kartın ne idi? ATI Catalyst sürücülerinin kurulu olduğu sistemlere daha sonra ForceWare sürücüleri kurulduğunda sorun çıkabiliyor. Önce son kurduğun ekran kartı sürücülerini kaldır. Bilgisayarını baştan başlatmadan *Denetim Masası*, *Program Ekle/Kaldır* bölümünden ATI ekran kartın ile ilgili bir program/sürücü kurulu olup olmadığını kontrol et ve varsa bunları da kaldır sisteminden.
Güç kaynağın yeni ekran kartının ihtiyaçlarını karşılayamıyor olabilir ve 3B uygulamaları çalıştırdı-

Organize Sanayi Bölgesi'nde Goyun Glonlama dedikoduları

Bunlar tamamen dedikodudur. Aslı astarı yoktur. Organize Sanayi Bölgesi'nde glonlama tesisi bulunmamaktadır. Ayrıca bölgeye baretsiz girilmesine de imkan yoktur. Pelerinli ve maskeli şahısların ortalıkta dolaştığı ise tamamen uydurma bir başka haberdir.


Organize Sanayi'ye Goyun sokma çabaları İmparatorluk güçleri tarafından engellendi.

Organize Sanayi Bölgesi çalışanlarının işe gidip gelirken giydikleri kıyafetler bizlerin sorumluluğunda değildir. Mesai saatlerinde pelerinle gezmek yasaktır. Jesuskane'in kucağındaki maskesi tamamen boya işlerinde ve güvenlik amaçlı kullanılmaktadır. "Önce emniyet" prensiplerimizin başında gelir. Gördüğünüz üzere bu kardeşimiz baretini Goyun tehlikesi nedeniyle grafik departmanında bile çıkartmamıştır. Ya da Death Star'da mesaiye kala kala kafası karışmıştır. Biz de bilmiyoruz. Tuğbek Ustanın tavsiyesi, Jesuskane'in direkt rot balansa sokulmasıdır. Bir dakka yahu neden kendi kendime konuşuyorum ben yine, yirim Goyun'unuzu, istemez ayar falan.

ğın zaman sorun çıkmasına neden olabilir. Ekran kartın ya da işlemcinin bir ısınma problemi olması da muhtemel. Belleklerde de sorun olabilir. Son zamanlarda kurduğun bir program sistem dosyalarına hasar vermiş de olabilir olabilir.

Sen önce sürücüleri kaldırıp güncel sürücüleri kurmayı dene. Anakartının sürücülerini de bir tazele. Sorun ortadan kalkmazsa eski ekran kartın ile dene, bakalım problem var mı. Ayrıca anakartın ile gelen yazılımla ısı ve voltaj kontrolü yapmanda da fayda var. Üşenmezsen yeni bir Windows kurulumu sorunun kaynağını bulmanda yardımcı olabilir. Bu ve benzeri sorunlar hakkında sorularını yollarken, kullandığın işletim sistemini, tam konfigürasyonunu, değiştirdiğin donanımların modellerini, kullandığın sürücüleri de yazarsan daha etkili bir şekilde yardımcı olabiliriz.
Kal sağlıcakla.

UCUZA DİZÜSTÜ

S Önce yeni dergimizin hayırlı olması ve uzun uzun sürmesini diliyorum.
Sorularıma geçmem lazım. Vaktim az burada internet cafeler pahalı, e haliyle öğrenciyiz (Zonguldak'ta).

Benim emektar bilgisayar artık son demlerini yaşıyor. Ben de koç gibi güçlü bir PC aldıracağım yazın bizimkilere. Ama burada dizüstü lazım oluyor (ee haliyle, mühendislik). İşte sorun burada başlıyor.

Hem güçlü bir PC hemde güçlü bir dizüstü bilgisayar lazım. Ama ikisi beraber olmazmış. Ben hem ucuz hem de hızlı bir dizüstü bilgisayarı kaça mâl edebilirim?
Gökhan KARAYAZICI

C Selamlar Gökhan kardeşim,
İyi dileklerin için teşekkürler. Hızlıca cevabına geçelim. Dizüstü bir bilgisayarın benim kitabımda hala masaüstü sistemlerin yerine geçmesi mümkün değil. Hem fiyat/performans oranında da dizüstü sistemler halen yerlerde sürünüyor. Oyun amaçlı dizüstü sistemlerin fiyat etiketleri el yakabiliyor. Bu durumda hem ucuz hem hızlı hayalimiz suya düşüyor. Benq R ve S serisi, Asus'un da G serisi sistemlerini ve HP Pavillion'ları bir gözden geçir. Oyun oynayabileceğin 1500-2000 dolar fiyat aralığında sistemler mevcut bu modeller arasında. Core2 Duo işlemcilerin kullanıldığı bu sistemlerde sistem bellek miktarı, kullanılan ekran kartı ve ekran kartı belleğinin paylaşımlı olmamasına dikkat et *(Ayrıca MonsterPC var, ben henüz deneyemedim ama çok methini duyuyorum, nispeten de hesaplıymış –TÖ).*

Üniversite hayatında başarılar Gökhancan.

BEN BİLMEZ NEDİR AGP, PCI-E

S Öncelikle donanım namına hiç birşeyden anlamadığımı söylemek istiyorum. Sistemim; 1.7 GHz AMD Athlon 64 Processor 2800+, 512 MB RAM, Asus K8U-X anakart, 256 MB ATI Radeon 9550 ekran kartı.

Öncelikli sorum anakartımla ilgili. Acaba anakartım PCI Express destekli mi? Diğer bir sorum ise beni yaza kadar idare etmesi için sistemimi 1 GB ram ve ATI HD2600XT yapmayı planlıyorum. Yazın da toplu bir upgrade yapacağım. Sizce bu doğru bir fikir mi? Yoksa yaz başlayana kadar sabredip sistemi komple yenilemeli miyim?

Cevaplar için şimdiden teşekkürler
Caner OTMAN

C Selamlar Caner,
Öncelikli maalesef sahip olduğun anakart AGP kullanıyor. PCI-Express bir anakart alman gerekecek. Bu durumda ekran kartını şimdi değiştirmek yerine yazı bekleyip, toplu bir upgrade yapman ya da yeni bir sistem alman çok daha mantıklı. "Pazar Yeri" sayfasına bir göz gezdirirsen şu anki fiyatlar hakkında bilgi sahibi olabilirsin. Ayrıca yine bu sayfada adı geçen firmaların sürekli kampanyaları oluyor. Bunları takibe alıp belki yaza kadar beklemeden yeni bir sisteme kavuşabilirsin *(Sen yine de 1 GB yap sistemini, AGP engeli olmasa 2600XT de iyi fikirdi –TÖ).*

XP NASIL KURULUR?

S Selam Olgay abi. Öncelikle tüm Oyungezer ekibini tebrik etmek istiyorum. Dergi gerçekten de güzel, ellerine sağlık her türlü emeği geçen herkesin. Sonralıkla da (!) sorularımı iletmek istiyorum.

1- Şu anda piyasada bulunan en güçlü AGP ekran kartı hangisi ve fiyatı nedir?

2- WindowsXP nasıl yüklenir? Ben yükleyebiliyorum aslında ama eski dosyalar aynen yerinde duruyor, Windows formattan önce verdiği hataları tekrar ediyor. Bunun yolu yordamı nedir?

Sorularım bu kadar. Goyun'a selamlarımı iletirsiniz.
Görüşmek üzere,
Kendinize iyi bakın yoksa kim çıkaracak böyle dergiler?
PredatorrM

C Selamlar,
Şimdi sen sorunca dank etti kafama, hakkaten Olgay nerelerde yahu? *(Oyundu, donanımdı derken vizeleri patlatmış, "finallerden önce orada olurum" dedi –TÖ)* Teşekkür ederiz güzel sözlerin için.

1- Şu anda piyasada bulunabilecek AGP kartlar desek cevaplanması daha kolay bir soru olabilir *(Kartı bulduk da performanslısını arıyoruz durumu var maalesef –TÖ).* En rahat ulaşabileceğin AGP ekran kartları ATI X1950 ve GeForce 7000 serisi ekran kartları. Üst seviye ekran kartlarının (Radeon HD serisi mesela) AGP modelleri de mevcut. Ancak piyasada bulma şansın oldukça düşük. Sapphire AGP modelleri getiren markaların başında geliyor. Düş peşine.

2- Windows XP yavaş yavaş yüklenir *(Jesus ustanın espirileri de soğuk soğuk yenir. Bırrrr –TÖ).* WindowsXP CD'sini takıp sistemi yeniden başlatıp, CD-ROM'dan boot eder *(Yani sistemi açar –TÖ)* ve kurulumdan önce format atarsan o zaman pırıl pırıl bir Windows yükleyebilirsin *(dosyalarını yedeklemeyi unutma sakın –TÖ).* Windows kurulumunu Windows'dan başlatırsan eski hamam eski tas bulursun sistemi yine. Ha, bozulmuş sistem dosyan falan varsa düzelir karambolde, anca odur (Jesus günde 8 Windows kurduğundan bu sorudan hazzetmemiş belli ki =) –TÖ).

Mesaiden sonra iletiriz selamını Goyun'a çünkü sanayi bölgesine küçükbaş hayvanları almıyoruz *(küçükbaş Erden'leri de almayalım bundan sonra –TÖ).* Ama kastırıyorlar gireceğiz biz buraya diye dur bakalım. Ne bulacaklarsa burada. Kurban bayramına doğru Goyun politikamızda bir değişiklik olması mümkün elbette. Sen de kendine iyi bak PredatorrM.

BİLSEM DE SORARIM

S Selam Oyungezer ailesi, yeni derginin hepimize hayırlı olmasını umuyorum. Şimdi ben sorumu soruyorum (çok uzattım galiba). Benim bilgisayar P4 3.0Ghz 1.50GB DDR2 533 RAM ve 256 MB ATI Radeon 1300PRO. Bilgisayarımı yenilemek istiyorum. Bu parçalarımı değiştireyim mi, yoksa çift çekirdek yeni bir bilgisayar mı almalıyım? Cevabı biliyorum ama yine de sordum :)
Yusuf ÇIRTLIK

C Selamlar Yusuf,
Hepimize hayırlı olsun dergi, katılıyorum. Hayır, çok uzatmadın ama nedir bu paranoya? Bak kardeş mektuplara. Maşallahı var hepsinin. Benim evdeki sistemden iyiymiş valla sistemin. Ama cevabı sen de biliyormuşsun zaten. O yüzden kandırmayalım kendimizi. Evet alacaksan yeni bir sistem almanda ve haliyle bol bol çekirdekli sistemlere geçiş yapmanda fayda var. Yine de cevapladım, hadi bakalım.

Mesai bitimine az bir süre kaldı. Pazar Yeri'ni toparlayıp gideceğim birazdan. Zaten çok içerledim. O kadar ter döktü Tuğbek Usta, çoğunuz es geçmiş Garaj'ı. Ne yapalım, dükkanı kapatıp oyun oynamaya gideriz biz de. Tabii önce kendi sistemimizi adam etmemiz lazım. Terzi kendi söküğünü dikemez misali, evdeki makineyi patlattık Crysis'i zorlarken. Bizim mesleğin de var kendine göre zorlukları.

Siz sorularınızı **donanim@oyungezer.com.tr**'ye yollamaya devam edin, biz gelecek ay da buradayız.
JESUSKANE

Garaj

Pes yani Oyungezerler! Biriniz dahi medeni cesaret gösterip bir resmini yollamadı. Foruma boy boy resimlerinizi basıyorsunuz da derginizden mi sakınıyorsunuz? Hadi bu ay da Ata Demirer kurtardı sizi ama gelecek ay da yollamazsanız biz gelip çekicez resimlerinizi. Yapacağınız çok basit. Bilgisayarınızla birlikte şık bir resim çekin. Neden özel olduğunu anlatan birkaç satır açıklamayla **donanim@oyungezer.com.tr**'a yollayın. Ata abi, çocuklar yollamamış gel senin kasayı koyalım buraya!



Benim kasa büyüktür be yauv! Sığar mı acep oraya? A be sıkışıp kalmasın?...

Bu Oyunları Parayla Satın Alamazsınız!

BEDAVA SİRKE BALDAN TATLIDIR DERLER. PEKİ YA BEDAVA OLAN BALIN TA KENDİSİYSE?

Bu ayki dosya konumuzda, farklı farklı türlerden sizler için seçtiğimiz tam **yirmi beş** adet ücretsiz oyunu tanıtıyoruz. Ücretsiz kelimesi kafanızda bir önyargı oluşturmasın ama. Çünkü aralarından en az bir, en çok yirmi beş tanesini severek oynayacağınızı garanti ettiğimiz bu oyunlar sandığınızdan çok daha kaliteli ve **bir o kadar da eğlenceli**. Bu oyunları beğenebilir, deliler gibi oynayabilir ve arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Ama yine de yapamayacağınız bir şey var: Bu oyunları, **parayla satın alamazsınız!** - **Hazırlayan: Eren Okka**





Beneath a Steel Sky

Aslında yalnızca *ScummVM*'den bahsedebilmek için bile bu oyunu buraya ekleyebilirdim. Ama elbette o zaman Beneath a Steel Sky gibi bir klasiğe haksızlık ve hatta saygısızlık etmiş olurdum.

Beneath a Steel Sky, 1994 yapımı, komediden cyberpunk'a kadar birçok öğe içeren bir macera oyunu. Ve az önce de söylediğim gibi tam bir klasik. O yıllarda daha çok *King's Quest* gibi fantastik yapımlar yaygınken Revolution Software, gelecekteki Avustralya'da geçen bir distopyayı anlatmayı tercih ettiği için doğal olarak oyun büyük ilgi topladı. Ve yapımının üstünden neredeyse on dört yıl geçmesine rağmen, hâlâ da değerinden bir şey kaybetmiş değil.

Not: Oyunu oynamak için *www.scummvm.org* adresinden indirebileceğiniz veya doğrudan Oyungezer DVD'sinin Araçlar bölümünde bulabileceğiniz *ScummVM* isimli uygulamayı kullanmanız gerekiyor.



İnternet: **http://tinyurl.com/fde8x**
Tür: Macera
Kimler oynamalı: Klasik macera oyunlarından hoşlananlar.



Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!

"Bay Başkan" aklını kaçırmış olabilir ama birileri buna elbet dur diyecektir. Ne, Sam & Max çoktan Washington'a doğru yola mı çıkmış? Max başkanlığa adaylığını mı koyacakmış? Holey! Max for president!

Aslen birer çizgi roman karakteri olan Sam ve Max'i çoğumuz 1993 *LucasArts* yapımı *Hit the Road* isimli oyundan tanıyoruz. Geçtiğimiz seneden beri bölümler halinde yayımlanan yeni oyun ise Sam & Max efsanesini kaldığı yerden devam ettiriyor.

Telltale Games toplamda altı bölüm süren birinci sezonun dördüncü bölümünü, ikinci sezonun başlangıcı (veya reklamı, artık hangisini daha inandırıcı buluyorsanız) şerefine ücretsiz olarak dağıtma kararı aldı. Sitelerinde "üzümü yeyin bağını sormayın" demişler zaten, biz de hiç vakit kaybetmeden ekledik listemize. Siz de benimle aynı hataya düşmeyin, kendinizi bu kısa süreli eğlenceden mahrum bırakmayın.



Oyungezer DVD'sinde var!
Tür: Macera
Kimler oynamalı: Ben (evet hâlâ oynamadım, utanç içerisindeyim.)



Command & Conquer Gold

Command & Conquer serisinin ilk oyunu, video kayıtlarından oluşan ara sahnelerin ve birden fazla CD'li oyunların öncülerindendi. GDI ve NOD efsanelerinin ortaya çıkışı ile gerçek zamanlı stratejilerin yaygınlaşması da aynı oyun sayesinde gerçekleşti. Ve şimdi bu oyun, ücretsiz olarak da oynanabiliyor.

Electronic Arts'taki amcalar, Command & Conquer'in 12. yılını kutlamak amacıyla serinin 1995 yapımı ilk oyununu "serbest bırakmaya" karar vermişler. 13. yıldönümünü iple çekiyorlarmış; seneye de Tiberian Sun'ı dağıtsalar ne güzel olur aslında.

Oyun artık resmi sitesinden indirilemiyor ama FilePlanet gibi güvenilir kaynaklar da dahil olmak üzere internetin dört bir köşesinde bulmanız mümkün. Nice yıllara Command & Conquer, nice yıllara Kane!

İnternet: www.commandandconquer.com
Tür: Gerçek zamanlı strateji
Kimler oynamalı: *Tiberium* isminin İtalya'daki *Tiber Nehri*'nden geldiğini bilmeyenler.



Grand Theft Auto 1 & 2

Vice City'siydi *San Andreas*'ıydı derken ömrümüzden günler, haftalar çalan ve dördüncüsünü beklemekten fıtık olduğumuz serinin başlangıcını hiç merak ettiniz mi? Etseniz iyi olur, zira ilk iki GTA oyununu ücretsiz olarak oynama fırsatı ayağınıza kadar geldi.

Bütün bu hırsızlık, katliam ve polisten kaçmaca 1997 yılında, kuşbakışı kameradan oynadığımız bir oyunla başladı, 1999 yılında da ikinci bölümle devam etti. Tabii ki yüz binler oyunun, medya ise yapımcılarının üzerine çullandı hemen. Şimdi aynı kitle 2008'in ilk çeyreği içerisinde çıkması planlanan dördüncü oyunu bekliyor. Birileri oynamak, birileri de yasaklatmak için.



Rockstar Classics başlığı altında Rockstar Games'in web sitesinden ücretsiz olarak indirebildiğimiz bu oyunlar, yeni oyun için birkaç ay daha sabretmemiz gereken şu günlerde hepimize ilaç gibi gelecek.

İnternet: www.rockstargames.com/classics/
Tür: Aksiyon
Kimler oynamalı: Nikolai Bellic fan club üyeleri.



Frets on Fire

Dikkat, bu oyun klavyenizi kırmanıza ve/veya monitöre kafa atmanıza yol açabilir! *Guitar Hero*'nun konsollarda elde ettiği başarı ortada. Ama konsol sahiplerininki can da biz bilgisayar kullanıcılarınınki patlıcan mı? Bizim de kapı gibi Frets on Fire'ımız var, oh işte.

"Ne diyor bu manyak?" diyenler için anlatayım. *Guitar Herp*, elinize gitar şeklinde bir kontrol cihazı alarak oynadığınız, ekranda görünen notalara göre bir tuşa basarak gitar çalıyormuş gibi hissetmenizi sağlayan bir oyun. Frets on Fire kıskanarak baktığımız bu oyunun, bilgisayarımızda ve beleş hali. Üstelik oyunla birlikte gelen parçalara da bağımlı değiliz, internetten istediğimiz şarkıyı indirip çalabiliyoruz. (Hayır Muhittin Bey, Mihriban olmaz.)

Şarkı editörü, modları, klavye tutan Elvis Costello'su ve genç kızların sevgilisi Jurgen Guntherswarchzhaffenstrassen'ı ile Frets on Fire'ı mutlaka denemelisiniz. Up to my tempo!

İnternet: fretsonfire.sourceforge.net
Tür: Simülasyon?
Kimler oynamalı: Gitar çalanlar, çalmak isteyenler





Wolfenstein: Enemy Territory

F.E.A.R. Combat'ın ardından zaman makinemize atlayıp azıcık geriye, II. Dünya Savaşı'na gidiyor ve oradaki muhabirimiz Eren'e bağlanıyoruz. Eren, orada havalar nasıl? Evet Sayın Virand burada gerçekten de çok gergin bir hava var. Ben ve kameraman arkadaşım şu anda tam olarak *Wurzburg Radar* haritasındaki radarın yanında, Axis ve Allied güçlerinin ortasındayız. Şu anda burada olsanız eminim bir bilgisayar oyununun içerisinde olduğunuzu farketmezsiniz. Atmosfer gerçekten çok gerçekçi, insanlar burada gerçekten ölüyor. Ve bir di... Aah! İkinci kameraman da gitti iyi mi! Hay...

E-evet sayın seyirciler, yayınımız teknik bir aksaklıktan ötürü kesildi; hepinizden özür diliyoruz. Biz Eren'e tekrar bağlanmak için uğraşırken birtakım gereksiz bilgileri almak için arkadaşımız Deren'e dönüyoruz. Deren, orada havalar nasıl?



İnternet: **http://tinyurl.com/37ykns**
Tür: Online FPS
Kimler oynamalı: Bilgisayarı Quake Wars'u kaldırmayanlar.



The Battle for Wesnoth

Geçtiğimiz yaz tatilinin bilgisayarımdan uzak geçirdiğim bir haftasında cep telefonumdan Ancient Empires isimli bir strateji oyunu oynuyordum. İki günde bitirdim onu ve ikinci oyuna geçtim ama o da hemen bitiverdi. O günden beri aynı zevki alabileceğim bir bilgisayar versiyonunu arıyordum ve bu arayışım Battle for Wesnoth ile tanışmamla sona erdi.

Oldukça basit kuralları olan, ücretsiz bir sıra tabanlı strateji oyunu Battle for Wesnoth. Türkçe dil desteği bile var. Oyuna hakim olmak içinse birimlerin güçlerini ve zayıflıklarını bilmek, arazi üzerindeki konumlarına ve gece-gündüz durumuna dikkat etmek yeterli. Pek strateji fanatiği sayılmam ama sanırım beni yeteri kadar yiyecek ve Battle for Wesnoth ile bir odaya kapatırsanız, haftalarca hiç şikayet etmeden yaşayabilirim. Yok, ciddi değildim ben ama. Bırakın beni, nereye götürüieee..!

Oyungezer DVD'sinde var!
Tür: Sıra tabanlı strateji
Kimler oynamalı: Heroes 3'ü özleyenler.



Lunia: Record of Lunia War

Aksiyon-Arcade-RYO mu, o da neyin nesi? Hemen açıyoruz sözlüğü bakıyoruz... Aa, Lunia! Lunia'da elimizde önceden yazılmış bir hikaye ve büyücü Dainn, prenses Eir ve savaşçı Sieg olmak üzere yine önceden belirlenmiş üç adet karakter var. İsimlerini değiştiremediğimiz bu karakterler arasından birini seçiyor ve iki boyutlu arkaplan üzerinde yönettiğimiz üç boyutlu egomuz ile atılıyoruz maceraya. Uçsuz bucaksız bir harita düşünmeyin ama. Çünkü onun yerine tek başımıza veya küçük gruplar halinde aşama aşama ilerlediğimiz bir stage sistemi var.

Kontroller de alıştığımız devasa online oyunlardan çok bir aksiyon oyununu andırıyor. Birleşik saldırılar, yani combo'lar da bu kontrol sisteminin bir parçası. Yukarıda sıraladıklarımın çoğu size oyun için birer eksi gibi görünüyor olabilir ama aksine, Lunia'yı eğlenceli kılan da tam olarak bu farklılıklar. Hele bir de benim gibi anime hastasıysanız, Lunia'dayken bir oyun oynadığınızı bile unutmanız an meselesi.

İnternet: global.lunia.com
Tür: Devasa Online
Kimler oynamalı: Anime/manga severler





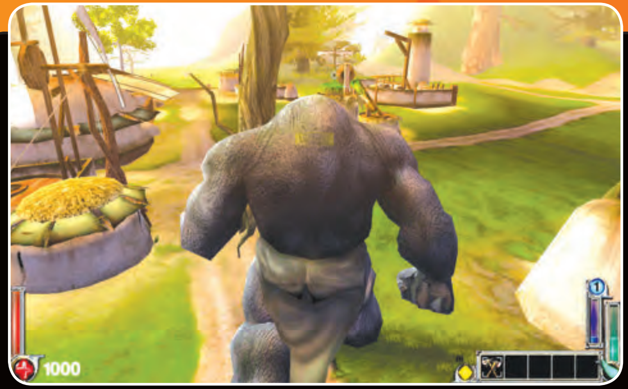
Dink Smallwood

Yıllar önce Dink Smallwood'u bilgisayarıma yüklerken basit bir oyun ile karşılaşacağımı, en fazla yarım saat sonra da sıkılıp kaldıracağımı zannediyordum. Fakat o hafta ekranın karşısında geçirdiğim saatler bunun aksini ispatlamıştı. Az önce oyunu tekrar yükledim ve daha oyunun başlarındaki o çarpıcı sahneyi görür görmez bu oyunu da buraya eklemeye karar verdim (yatağı tekmelediğimde karakterin *"Die, stupid bed!"* diye bağırması da önemli bir etkendi tabii).1997 yılında üç kişilik bir ekip tarafından geliştirilen ve 1999'da ücretsiz olarak dağıtılmaya başlanan bir macera, bir rol yapma oyunu Dink Smallwood. Adını kendisini komik ve tehlikeli bir maceranın içerisinde bulan genç domuz yetiştiricisi kahramanımızdan alıyor.

Dink'in (çok samimiyiz) en güzel yanlarından biri D-Mod'lar. Oyunu bitirdikten sonra oyuncular tarafından hazırlanan ve bazıları oyunun kendisinden bile daha uzun bu modları oynayabilir veya oturup kendi oyununuzu hazırlayabilirsiniz Hâlâ oynamak istemiyorsanız, bana söyleyecek tek bir şey kalıyor: *"Die, strange machine that doesn't belong here!"*



İnternet: www.rtsoft.com/dink **Tür:** Macera - RYO
Kimler oynamalı: Cümle alem.



Savage: The Battle for Newerth

Savage, gerçek zamanlı strateji ile FPS'yi birleştiren, fantezi ile bilim kurgu öğelerini harmanlayıp önümüze sunan çok oyunculu bir oyun. Ve bu "karıştırma" işinin de gayet iyi üstesinden geliyor.

Yapımcılarının deyimiyle bu *"gerçek zamanlı strateji shooter"*'da yapacağınız ilk seçim, hangi tarafta yer alacağınız. İnsanlar mı, Yaratıklar mı? İki ırkın da kendine has özellikleri olduğundan, ikisini de denemelisiniz. Ardından yeni bir seçim daha geliyor. Komutan mı olacaksınız yoksa bir savaşçı mı? Komutan olmayı seçerseniz tıpkı bir strateji oyununda olduğu gibi kaynak toplayacak, teknolojinizi geliştirecek ve ordunuzu yöneteceksiniz. Yok ben savaşçı olacağım derseniz de doğrudan aksiyonun içine atlayacaksınız. Seçim sizin. Ve son bir not: Oyunun yanında pek çok yenilik ve düzenleme içeren 2.0 yamasını da indirmeyi ihmal etmeyin.



İnternet: www.s2games.com/savage
Tür: GZS/FPS
Kimler oynamalı: Alternatif bir tür arayanlar.

ABANDONWARE'İ SONUNA KADAR DESTEKLİYORUZ! ARTIK DESTEK VERİLMEYEN, ESKİ OYUNLARA ÖZGÜRLÜK!



Ground Control

World in Conflict'in yapımcısı Massive Entertainment'ın ilk oyunu olan Ground Control, 2000 yılında tanışıp çok da samimiyet kuramadan bıraktığımız bir gerçek zamanlı taktik savaş oyunu. Taktik savaşı da neyin nesi diyorsanız, kısaca bildiğimiz strateji oyunlarının kaynak toplama gibi ekonomik yönler barındırmayanı diyebiliriz. Önemli olan, elinizdeki sınırlı miktardaki kaynağı en iyi şekilde kullanmak.

Kamerayı istediğimiz gibi kontrol edebildiğimiz 3D strateji oyunlarının öncülerinden olan Ground Control'da, *The Crayven Corporation* ve *The Order of the New Dawn* olmak üzere iki ayrı grubu yönetebiliyoruz.

İkincisinin çıkmasının ardından ilk oyun internetten ücretsiz olarak indirilebilir hale gelmişti. FilePlanet'te yazılanlara göre ikinci oyun da yakın zamanda aynı şekilde indirilebilecekmiş. Heyecanla bekliyoruz.

İnternet: www.fileplanet.com/promotions/groundcontrol/
Tür: Gerçek zamanlı taktik savaşı
Kimler oynamalı: *World in Conflict* severler derneği









Simutrans Transport Simulator

Simutrans, açık kaynak kodlu ve ücretsiz bir ulaşım simülasyonu. Aynı *Transport Tycoon* ve *Railroad Tycoon*'da olduğu gibi bu oyunda da amacımız yük, insan, posta ve güç taşımacılığında gelişip ulaşım şirketimizi büyütmek. Bunun için de yer şekilleri üzerinde değişiklikler yapabiliyor; yollar, köprüler, tüneller, demir yolları ve havaalanları inşa edebiliyoruz.

Simutrans'ın en güzel özelliklerinden biri, oyun motoru ile grafik dosyalarının tamamen ayrı paketler halinde bulunması. Bu özellik sayesinde kısaca *pak* olarak isimlendirilen ve resmi olanların yanı sıra gönüllü oyuncular tarafından da hazırlanan birbirinden ayrı grafik setlerini indirip kullanmak mümkün. Zaten oyunun kendisi de yine bir grup gönüllü insan tarafından geliştiriliyor. Eğer bu tarz ciddi tycoon oyunlarından hoşlanıyorsanız, Simutrans'ı da denemenizde fayda var.

İnternet: www.simutrans.com
Tür: Ulaşım simülasyonu
Kimler oynamalı: Tycoonsever Simugezerler.



FlightGear

Uçak olarak Cessna 310'u, pist olarak da San Francisco uluslararası havaalanındaki 10R'yi seçtim. Motoru çalıştırdım, flap'leri açtım ve throttle'a yüklendim. Frenler kapalı, tekerlekler yerli yerinde, zemin ve hava şartları da makul. Peki sorarım size, niçin olduğu yerde dönüp duruyor bu uçak?

Gülmeyin yahu; benim gibi simülasyon oyunlarından fazla anlamıyorsanız sizin de bu tarz anılarınız olmalı. Eğer yoksa, yeteri kadar simülasyon oynamamışsınız demektir ki bu durumda size FlightGear'ı öneriyoruz. Ücretsiz, gerçekçi ve eğlenceli. Üstüne bir de oyunun internet sitesinden onlarca yeni uçak ve Türkiye de dahil olmak üzere dünyanın dört bir yanına ait scenery'ler (kaplamalar, modeller, vb...) indirebiliyorsunuz. Goyun Hava Yolları iyi uçuşlar diler.

Meraklısına not: İki motoru varmış uçağın, ben soldakini çalıştırmışım sadece. :)

İnternet: **http://www.flightgear.com**
Tür: Uçuş simülasyonu
Kimler oynamalı: Bilgisayarı (ya da kendisi) Flight Simulator X'i kaldırmayanlar.

RESMİ OLARAK "BEDAVAYA DÜŞMÜŞ" OYUNLAR İÇİN: WWW. LIBERATEDGAMES. COM



Chzo Mythos

Chzo Mythos, *Ben "Yahtzee" Croshaw* tarafından hazırlanan, 5 Days a Stranger, 6 Days a Sacrifice, 7 Days a Skeptic ve Trilby's Notes olmak üzere dört adet oyundan oluşan bir koleksiyon. Bu koleksiyondaki oyunların biri hariç hepsi Point & Click tarzı macera oyunu. O biri, yani Trilby's Notes'ta ise karakterimizi klavye ile yönetiyor ve eski Sierra oyunlarında olduğu gibi klavyeden komutlar giriyoruz.

Bu oyunlar elbette çok güzel ve hepsi de çok başarılı. Ama Chzo Mythos'u asıl özel kılan şey, herkes tarafından ücretsiz olarak indirilip kullanılabilen *Adventure Game Studio* isimli hazır oyun yapım programı ile hazırlanmış olması. Yani teorik olarak aynı programı kullanarak sizin de benzer oyunlar yapmanız mümkün. İnternette *Ahmet "Gord10" Kamil Keleş* tarafından hazırlanan Türkçe AGS dökümanları da mevcut; biraz hevesiniz varsa ve biraz da çalışırsanız neden olmasın?

İnternet: www.fullyramblomatic.com
Tür: Macera
Kimler oynamalı: Maceraperestler.



PlaneShift

Bedava oynanabilen devasa online oyunların çoğu gerçekten ücretsiz olarak oynanabilseler bile, oyunculardan mutlaka çeşitli yollarla para koparmaya çalışırlar. PlaneShift ise bütün bu sinir bozucu uygulamalardan uzak, tamamen sponsorlarının desteği sayesinde ayakta duran bir oyun.

Gerçek anlamıyla bir rol yapma oyunu var elimizde. Karakterinizin doğduğu gün gerçekleşen olaydan anne-babasının mesleğine, çocukluğundaki hobilerinden dini görüşüne kadar detaylı seçimler yapmanız mümkün. NPC'lerle aranızdaki iletişim de diğer oyunlardan biraz farklı. Konuşmak istediğiniz NPC'nin yanına gidiyorsunuz ve söylemek istediğinizi anlamlı bir cümle halinde yazıyorsunuz. Dolayısıyla ortalamanın üzerinde İngilizce bilginizin olması şart.

Yapımcıları oyun yerine "teknoloji demosu" demeyi tercih ediyorlar ama ismi ne olursa olsun, PlaneShift oyuncuların desteğini hakediyor.



Oyungezer DVD'sinde var!
Tür: Devasa online
Kimler oynamalı: Rol kesenler.



World of Padman

İmdaat! Daha gördüğünüz üzere yazmam gereken bir sürü oyun var ama çıkamıyorum ki bir türlü World of Padman'den! Biri Alt+F4'e bassın, biri de şu ördekleri başımdan alsın lütfen.

İlk olarak 1998 yılında bir Alman oyun dergisinde karikatür karakteri olarak peydahlanan PadMan, yıllar sonra derginin kapanmasının ardından kendine yeni bir yol çizmeye karar verince PadWorld, yani World of Padman ortaya çıktı. Çok da iyi oldu.

Quake III Arena motorunu kullanan, çok oyunculu bir FPS oyunu World of Padman. Önceleri bir Q3 modu iken, Q3'ün kaynak kodları yayımlandıktan sonra başlı başına bir oyun halini aldı. Şimdi ise ticari oyunlar kadar kaliteli grafikleri, *Greensun* ismindeki Alman grup tarafından hazırlanan gaz müzikleri ve birbirinden eğlenceli haritaları var.
Aman diyeyim. Bu oyundan, PC Paddy, Rolling Pad, Padmopolitan ve Pime'dan uzak durun!



İnternet: www.worldofpadman.com
Tür: FPS
Kimler oynamalı: Şirinler (!?)



FreeDoom

1997 yılında id Software, Doom motorunun kaynak kodlarını dağıtmaya karar verince programcılara gün doğmuştu. Oyun hem geliştiriliyor, hem de üzerine yeni özellikler ekleniyordu ama orijinal dosyalara bağımlılık devam ettiği için Doom'u ücretsiz olarak oynamak yine de mümkün değildi. Bunun üzerine Doom motoru ile birleştiğinde tamamen ücretsiz, bütün bir oyun oluşturacak olan FreeDoom isimli kütüphane projesi ortaya çıktı.

FreeDoom'u oynayabilmek için internet sitesine girip bir adet IWAD (grafik, ses gibi oyun dosyalarını içeren paket), bir de source port (oyunun kaynak kodları üzerinde değişiklik yapılarak çeşitli platformlara uyarlanmış hali) indirmeniz yeterli. Gerisi sizin nostalji anlayışınıza kalmış. Hem bakın William Wallace bile ne demiş: "*Freedooooom!*"



İnternet: freedoom.sourceforge.net
Tür: FPS
Kimler oynamalı: Doomguy'ı özleyenler.



Cloud

Bulut, okyanus, sevgi, iyilik, hüzün. Geçmişe uzanan mavi bir hayal ve gökyüzünde süzülen bir çocuk. Bu oyun nasıl anlatılır ki?

Görünce "Biz neden böyle şeyler yapamıyoruz?" dediğimiz oyunlardan Cloud. Güney Kaliforniya Üniversitesi'nden bir grup öğrenci tarafından geliştirilen ve 2005-2006 yılları arasında birçok ödül kazanan oyundaki amacımız kısaca bulut toplamak. Nötr bulutlara yaklaşıp arındırıyor, biriktirdiğimiz beyaz bulutlarla karanlık bulutların etrafını sarıp yok ediyor ve bu sırada da yağmur yağdırıyoruz. Oyunda elimizde bazı görevler var ama kimin umurunda? Siz uçun dilediğinizce. Bulutları peşinizden sürükleyin, istediğiniz yerde bırakıp şekiller çizin. Veya klavyenizin geriye alma tuşuna basarak düzenleme modunu açın, kendi bulutlarınızı yerleştirin gökyüzüne. Sonra tekrar uçun, ve tekrar uçun, ve tekrar...



İnternet: www.thatcloudgame.com
Tür: Bulmaca desek olur mu ki?
Kimler oynamalı: Göğe bakanlar ve rüzgarın çocukları.





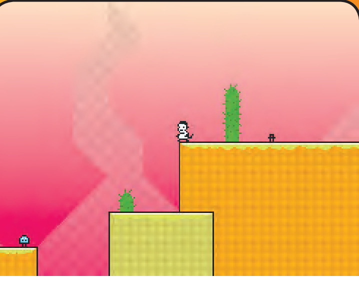
TrackMania Nations

TrackMania Nations, dünyanın dört bir yanındaki oyunculara karşı sürüş ve akrobasi yeteneklerinizi sergilediğiniz, başarılı olduğunuz takdirde de ülkenizin puanına katkıda bulunduğunuz internet üzerinden oynanan bir yarış oyunu. Örneğin ben bu yazıyı yazdığım sırada Türkiye 2957418 puan ile 16. idi.

İnternetle aranız pek iyi değilse de üzülmeyin çünkü oyun sizi tek başınızayken bile uzunca bir süre oyalayabilir. Açın eğitim bölümünü rekorlarınızı geliştirin, madalyalar kazanın. Sıkılınca aracınızı boyayın. O da sıkınca açın editörü kendi pistlerinizi tasarlayın, uçuk kaçık fikirleriniz boşa gitmesin.

Bu dosya konusunu hazırlarken "Acaba hangi yarış oyununu koysam?" diye hiç düşünmedim vallahi çünkü TrackMania zaten ilk aklıma gelen oyunlardan birisiydi. Her şeyiyle ücretsiz bir oyun için fazlasıyla tatmin edici olan TrackMania Nations, bu sayfalardaki yerini sonuna kadar hakediyor.

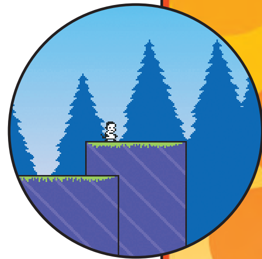
İnternet: www.trackmanianations.com
Tür: Yarış
Kimler oynamalı: Herkes!



Knytt

Bu dosya konusundaki yirmi beş isim arasında en çok sevdiklerimden biri bu olsa gerek. Öyle ki içimde bir süredir uyumakta olan oyun yapma hevesini bile tekrar uyandırdı. Kendime not: Dergiden ve okuldan zaman bulursan Knytt (yaklaşık olarak *nit* diye okunuyor) benzeri bir oyun yapmaya çalış.

Oyunda bir uzaylı tarafından kaçırılan ama kaçırıldığı sırada içerisinde olduğu araç (bildiğimiz UFO) bir göktaşına çarptığı için bilinmeyen bir gezegene çakılan bir Knytt'i canlandırıyoruz. Amacımız, sağa sola saçılan parçaları toplayarak UFO'yu tamir etmek. Oyunda herhangi bir diyalog yok, grafikler de olabildiğince sade. Ama şirin mi diyeyim, sanatsal mı diyeyim; çok garip bir oyun. Bitirene kadar başından kalkamadım; bitirdikten sonra ise evin duvarlarına tırmanasım geliyordu, o derece. Sesli harf düşmanı bu oyunu daha yeni oynadığım için inanın çok pişmanım.

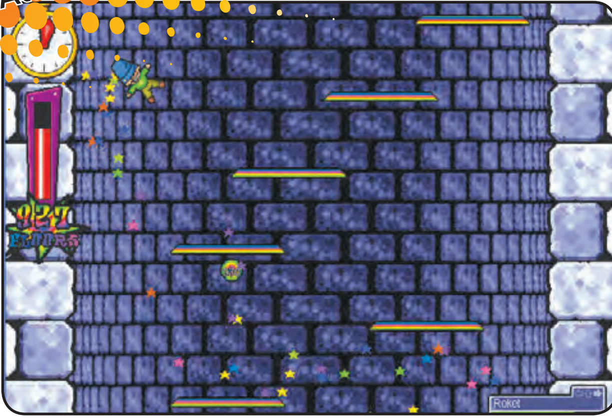


Oyungezer DVD'sinde var!
Tür: Platform
Kimler oynamalı: Ufak tefek canlılar.



TAGAP

Sadece oyunun isminin açılımını yazsam, öylece bıraksam olmaz mı acaba? Hemen dönüp yan masadaki uzun boylu, aydınlık figüre bakıyoruz ama olmaz anlamında kafasını sallıyor ve elindeki kızılcık sopasını işaret ediyor. Peki, ben de öyle düşünmüştüm zaten. TAGAP, yani "*The Apocalyptic Game About Penguins*", kendisine penguenlerden bir ordu kurup dünyayı ele geçirmek isteyen çılgın doktorun penguenlerinden birinin isyan etmesi ile başlıyor. Ve evet; Dünya'nın kaderi, bütün ordu ile tek başına savaşmak zorunda kalan Pablo isimdeki bu penguenin yüzgeçlerinde. Zombi penguenler, sibernetik penguenler, psikopat penguenler... Penguenler kovalasın hepinizi, emi! Oyunun ikincisi de yolda bu arada. Daha kötü penguenler, daha büyük silahlar ve daha çok hap içerecekmiş. Korkuyoruz.
İnternet: www.tagap.net **Tür:** Platform
Kimler oynamalı: Penguen fobisi olanlar (tedavi anlamında yani, eheh)



Icy Tower



Sadece zıplayarak ne kadar eğlenebileceğinizi görmek ister misiniz? Gerçi eğlence diyerek yanlış bir kelime mi seçtim acaba diye düşünüyorum. Çünkü çok ama çok basit bir oyun olmasına rağmen Icy Tower'da ustalaşmak oldukça zor. Hele kendinizi bir kaptırırsanız kurtulmanız inanın daha da zor. Her şey sonsuzluğa uzanan bir kule, kuleye tırmanmak için kullanacağınız basamaklar ve Harold the Homeboy'dan ibaret. Zamanla yukarı doğru kayan ekran otuz saniyede bir daha da hızlanıyor. Siz ise hızlanıp birden fazla basamak atlayarak ve duvarlardan sekerek combolar gerçekleştiriyor ve aşağıya düşmemeye çalışıyorsunuz.

Ve son bir not: Harold'dan sıkılırsanız oyunun internet sitesine göz atmayı ihmal etmeyin. *Gri Gandalf*'tan *Haruhi Suzumiya*'ya, *Darth Vader*'dan *Mario*'ya kadar oyuncular tarafından hazırlanan birçok farklı karakteri de indirip kullanmak mümkün. Yo, yo!

Oyungezer DVD'sinde!
Tür: Platform
Kimler oynamalı: Hoppidi hoplar (?)



SpellCasters

Türk yapımı oyunlar çoğalıyor mu ne? Gerçekten ama... Birkaç sene öncesine göre elimizde ne kadar da çok Türk oyunu var değil mi? Aman nazar değmesin.

Ultima Online gibi izometrik kameradan oynanan bir devasa online oyun SpellCasters. Ve teknolojinin gereğinden fazla gelişmesiyle tüm organik canlıların makinalar tarafından yok edilmesinin ardından, büyü gücünün dünyadaki yükselişini konu alıyor. Oyun henüz beta aşamasında ama kendi büyülerinizi yaratmak gibi enteresan özellikleri sayesinde umut vaadediyor.

Yalnız bir problemimiz var, bu oyunu çok az kişi biliyor. Oynayın önce, beğenirseniz arkadaşlarınıza da bahsedin veya açın forumları başkalarına da haber verin. Sonra girin oyunun resmi internet sitesine, fikirlerinizi paylaşın, oyunun gelişimine katkıda bulunun. Yapın bir şeyler yani, oturmaya mı geldik buraya?

Internet: http://www.thelastmage.com/
Tür: Devasa Online
Kimler oynamalı: Türkler?



TÜRKİYE'DE OYUN SEKTÖRÜNÜ GELİŞTİRECEK İLK ADIM İÇİN, HER AY ON TANE, ÇOK UFAK, FREEWARE OYUN ÇIKABİLMELİ

F.E.A.R. Combat

"Korku yok" diye diye şu başımıza gelene bir bakın. F.E.A.R.'ın o korku dolu atmosferini çıkartıp yerine eğlence, düşmanlarının yapay demeye bin şahit gerektiren zekasını çıkartıp yerine gerçek oyuncular koymuşlar. O da yetmezmiş gibi bir de bu oyunu ücretsiz yapmışlar ki... Pardon, biri ücretsiz mi dedi?

Ben dedim, evet. Ama benden önce Vivendi'deki amcalar da demişler ve F.E.A.R. Combat'ı ücretsiz yapmışlar. Üstelik oyun çalışmak için F.E.A.R'a ihtiyaç duymuyor ama elbette nimetlerinden faydalanmayı da ihmal etmiyor. Örneğin grafikleri muhteşem ki bu sistemi yerlerde sürünenler için pek de iyi bir haber değil. Olmadı sanki, neyse.

FEAR (noktalardan gına geldi) Combat'ı oynamak için tek yapmanız gereken oyunun internet sitesine girip ücretsiz olarak CD-Key'inizi almak ve 1.8 GB'lık (eh) kurulum dosyasını indirmek. İyi ki korku yokmuş!

İnternet: www.joinfear.com
Tür: FPS
Kimler oynamalı: F.E.A.R.'a katıl, birlikte dünyayı yö...





Soldat

Worms, *Counter-Strike* ve *Quake* karışımı bir oyun nasıl olur? Elbette çok hoş olur, deli gibi eğlenceli olur, Soldat olur. Soldat, iki boyutlu grafiklere sahip çok oyunculu bir aksiyon oyunu. Karakterimizi *Worms* gibi yan açıdan ama gerçek zamanlı olarak yönetiyor, *Counter-Strike*'ta olduğu gibi gerçekçi silahlar kullanıyor, *Quake* oynar gibi öldükten kısa süre sonra tekrar canlanıyoruz. Bunun üzerine yüzlerce harita, oyun modu, fizik kuralları, harita editörü ve rekabetin getirdiği eğlenceyi de katınca, bağımlılık yapıcı oyunun formülüne ulaşıyoruz.

Soldat'ta botlara veya gerçek oyunculara karşı, internet veya yerel ağ üzerinden, hem de Türkçe dil seçeneğiyle oynamak mümkün. Sistem gereksinimleri de oldukça düşük olduğundan hemen hemen her bilgisayarda çalışıyor. O değil de *Mayın Tarlası*, *Knight Online* ve *Homeworld* karışımı bir oyun nasıl olur acaba, o takıldı kafama şimdi.

Oyungezer DVD'sinde!
Tür: Aksiyon
Kimler oynamalı: Worms, CS ve Quake severler.

EKRAN DIŞI



LEGONUN DÜŞÜŞÜ

Öncelikle dergimize ve derginize gösterdiğiniz ilgi için çok teşekkürler! Desteğinizle çok daha iyi şeyler yapacağımıza inanıyoruz. İnanmayacaksınız ama bu ayım Lego aramakla geçti. Maalesef kaybettiğim Legolarımı bulmak için çok geç ama e-Bay, gittigidiyor derken kendimi açık artırmaların ortasında buldum ve evimi legoyla doldurdum; belki dekorasyonumu bile değiştirebilirim.

Her şey doktora tezim için bir maket yapma gerekliliğinin doğmasıyla başladı. "Oyunları tasarım eğitiminde kullanabilir miyiz?" diye soruyordum hipotezimde. Konseptim de oyunparkı etrafında geliştiği için, en uygun malzemenin Lego olduğuna karar verdim. Zaten dünden razıydım Legolarıma tekrar kavuşmaya. Ama bu o kadar da kolay olmayacaktı. Zira eskiden nasıldı hatırlamıyorum ama (çünkü birçok yaşıtım gibi benim de Legolarım yurtdışından gelmişti) şimdi Lego bulmak çok zormuş! Bazı setler var elbette birtakım oyuncakçılarda ama çeşit oldukça az, tema yelpazesi oldukça dar. Nerden bulurum, nasıl yaparım derken, yurtdışında da durumun çok farklı olmadığını gördüm. Birkaç tane de makaleye rastlayınca durumu kavradım. Meğerse Lego eskisi kadar tutulmuyormuş. Elektronik oyuncaklar piyasayı ele geçirmiş. Hatta Lego da son yıllarda daha melez setler çıkartarak tren(d)i yakalamaya çalışmış ama nafile. Tabii tüm bunları okurken bir şeyler boğazımda düğümleniverdi sanki (hayır Lego parçaları değil). Bizi geçmiş olsun gelecek olsun başka dünyalara götüren, en önemlisi de bu dünyaları bizim yaratmamıza aracı olan Lego, şu aralar robotlarla işbirliği içinde. En kötüsü de yeni neslin ve gelecek nesillerin Lego'yu hakkıyla tanıyamayacak olması ve dolayısıyla onun hakkını veremeyecek olması. Neyse ki araştırırken birçok koleksiyonere rastladım. Halen umut var yani. Karşılaştıklarımdan biri de Legoadam. Mütevazı sitesindeki parçalar dışında da aradığınız her şeyi bulabileceğiniz bir ağa sahip kendisi. Bu işe gönül vermiş kısacası. Meraklısına tavsiye edilir (www.legoadam.com).

Neyse, Lego maceram daha yeni başladı, daha doğrusu yeniden başladı ve önümüzdeki sayılarda da devam edecek anlaşılan. Bazı okuyucularımız, ilk sayımızda attığım "Bu ay şunu kesinlikle pas geçmeyin..." çağrı mesajını almış ve geri cevap atmış durumda. Teşekkür ediyor ve yenilerini bekliyoruz. Hoşçakalın...

GÜVEN ÇATAK



EKRANDIŞINDAKİLER

110 - BLADE RUNNER
Üstünden geçen 25 koca yıla rağmen bu film kafaları karıştırmaya devam ediyor. Son versiyon, yeni sorularla karşımızda...

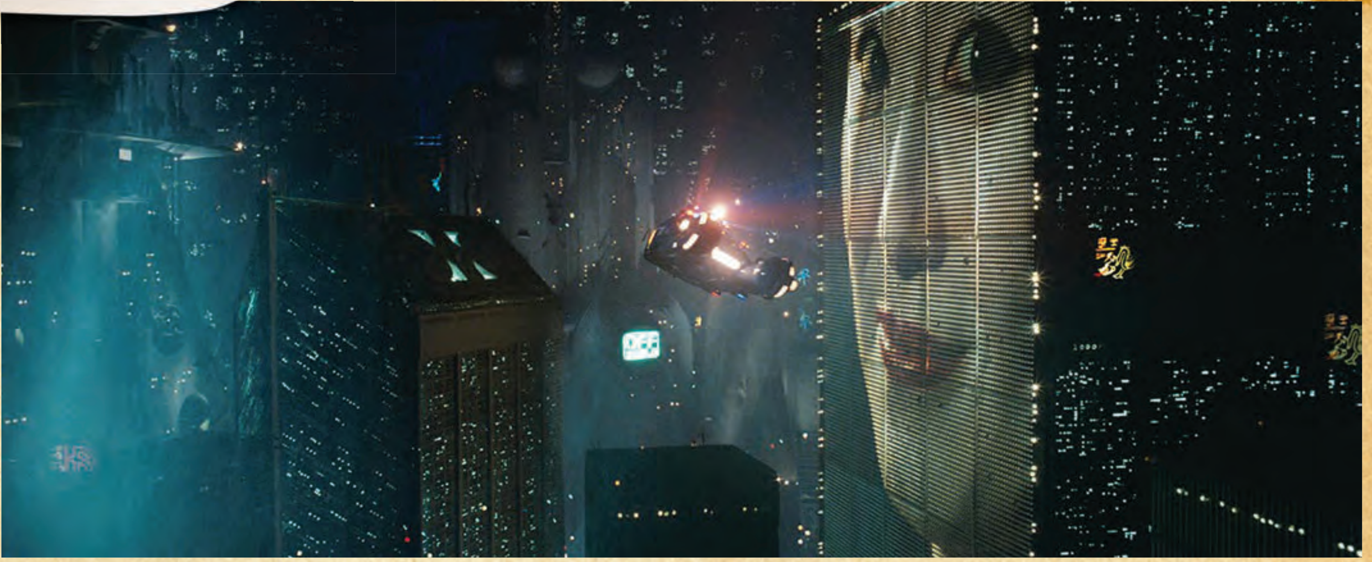
111 - ATILGAN DÜNYAYI TERK ETTİ
Atlas Pasajı'nın, İstanbul'un, Türkiye'nin, dünyanın ve evrenin dostu Metin Demirhan aramızdan ayrıldı...

130 - N.E.M.
O köpekbalığının ağzında ne arıyorsun Göktuğ? Yazı teslim tarihinden böyle kaçabileceğini mi sanıyorsun! Gel buraya!

132 - KÖŞELİ PARANTEZ
Bu adamlar neyden bahsediyor? Köşeli parantezler kimin için çalıyor? Bir paranteze üç kişi nasıl sığıyor?

136 - POSTA İDARESİ
Sezonun ilk gerçek mektupları bunlar, gel! Yüreciğiniz yüksek yoğunluklu duygu mektuplarına dayanacak mı bakalım...

140 - PİKSEL
Speedball oynadık sokakta, sonra Muder gördük bugün biz. Güzel bir gün oldu, hiç bitmesindi...



Replika olmak ya da olmamak

İşte bütün mesele buydu. Deckard, bir replika mıydı? Eğer öyleyse replikaları *emekli* eden 'Blade Runner'lar da replika olabiliyor demekti. O zaman kendini insan sanmak ve insan olmak arasındaki fark neydi? Özellikle hafızanın yanıltıcı ve unutmak üstüne kurulu olduğunu biliyorsak... Anlaşılan Blade Runner geçtiğimiz ay New York film festivalinde gösterilen Final Cut versiyonuyla zihnimizi bir kez daha bulandıracak. Belki ekstra bir sahnesiyle önemli bir şüpheyi giderecek ama o karanlık gelecekte bizi daha da yalnız bırakacak gibi.

Biraz başa sarmak gerekirse, özellikle filmin mutlu sonu ve Deckard'ın 'anlatıcı' bölümlerinden haz etmeyen Ridley Scott, filmin üzerinden on yıl geçtikten sonra, Director's Cut DVD'sini (1992) çıkartmış ve filmi, anlatıcıdan kurtararak, atmosferine uygun bir şekilde sonlandırmıştı. Ama aceleye geldiğinden sıfır ekstrayla ve kötü bir transferle çıkmıştı Director's Cut. Ridley Scott da bizim gibi tatmin olmamış olacak ki aradan 25 yıl geçmesine rağmen, üşenmeyip filmi bir kez daha kurgulayarak, Final Cut DVD setini çıkartıyor 18 Aralık'ta. Ama bu öyle böyle bir set değil!

Setin aklımızı alacak içeriğine geçmeden önce Final Cut'ın diğer versiyonlardan farkını bir didikleyelim. Bir kere sakız haline gelmiş "Deckard bir replika mıydı?" sorusu artık cevaplanıyor. Diğer versiyonlarda bu duruma dair hiçbir ipucu olmamasına rağmen, delinin birinin kuyuya taş atması sonucu kafalar karışıp hat safhada geyikler yapılmıştı. Hatırlarsanız, Deckard'ın origamik ortağı Gaff filmin kötü sonunda minik bir *unicorn* bırakarak, "Buradaydım ve replika sevgilini temizleyebilirdim" mesajını veriyordu. Filmin bu son versiyonunda ise Deckard'ın *unicorn* rüyasını görüyor ve anlıyoruz ki Gaff boşuna bir *unicorn* bırakmamış. Deckard'ın rüyasında ne gördüğünü bilmesi imkansız, ancak dosyasını okuduysa bunu bilebilir diyerek, şüphelerimizin doğru olduğunu anlıyoruz. Çünkü sadece replikaların önceden belirlenmiş hatıraları olabilir ve bunlar da dosyalarına işlenmiştir. Tabii filmin karanlık sonunu iyice kaotikleştiren bu durumdan rahatsız olarak, bunun bir rastlantı olduğunu iddia edebilirsiniz ama bir yere kadar... Bu ekstra sahne dışında filme bir güzel cila çekilmiş. Çok da iyi olmuş çünkü Director's Cut görüntü kalitesi bakımından dvd formatında olmasına rağmen gayet kötüydü. Ayrıca Deckard'ın arabasını uçuran kabloların silinmesi gibi birçok dijital rötuş ve yeniden düzenleme yapılmış. Çok geniş bir kamera arkası bölümü olduğuna da hemen belirteyim. Çıkarılmış sahnelerden, filmin ilham aldığı 'Do Androids Dream of Electric Sheep?" romanının yazarı Philip K. Dick ile yapılan röportajlara kadar bir yığın ekstra mevcut. Bir uzun metraj film uzunluğundaki yapım belgeseli 'Dangerous Days' ise kamera arkasının ağır topu.

Kısacası yok yok ekstralarda. Gelelim esas karmaşaya, kaç tanesi buraya gelir bilemem ama tam yedi farklı DVD seti olacak. Beş mi dört mü yoksa iki DVD'li seti mi alacağız? Hatta onun yerine blu-ray veya hd-dvd formatını mı tercih edeceğiz (herhangi birinin oynatıcısına sahip olmasak bile)? Bir de çantalı mı yoksa çantasız mı meselesi var. Doğru kararı vermek, Voight-Kampff testini geçmek gibi bir şey. Aslında 'Ne kadar fanatiksiniz?' ve 'Ne kadar paranız var?' sorularına vereceğiniz cevaplar kararınızı belirleyebilir. Yine de biraz kafalar karışacak gibi. Ultimate Collector's Edition diye geçen beş dvd'li set adından da anlaşılacağı üzere koleksiyonerler için. Bahsettiğim ve bahsemediğim ekstralar dışında sette bir kere toplam beş Blade Runner var. Final Cut dışında filmin mutlu ve mutsuz biten haliyle uzatılmış versiyonu ve bir de kurgudan müziklere kadar birçok şeyin farklı olduğu *work print* denilen çalışma kopyası var ki tam fanatiklerin ağzına layık. Ayrıca tüm bunlar bir Deckard çantası içinde geliyor. Deckard'ın arabasının minyatürü, origami *unicorn* figürü, özenle paspartulanmış Blade Runner görselleriyle filmden lentiküler bir sahne de çantanın içinden çıkan diğer manyak olaylar. Diğer setlere hiç girmiyorum çünkü hepsi bu ana setin indirgenmiş çeşitli versiyonları. Ridley Scott belki bizi çok bekletti ama kesinlikle buna değdi. Ne de olsa söz konusu olan tüm zamanların en iyi bilimkurgusu (daha fazla detay için www.brmovie.com adresi tavsiye edilir).



Deckard bizi bu sefer *emekli* edecek galiba.



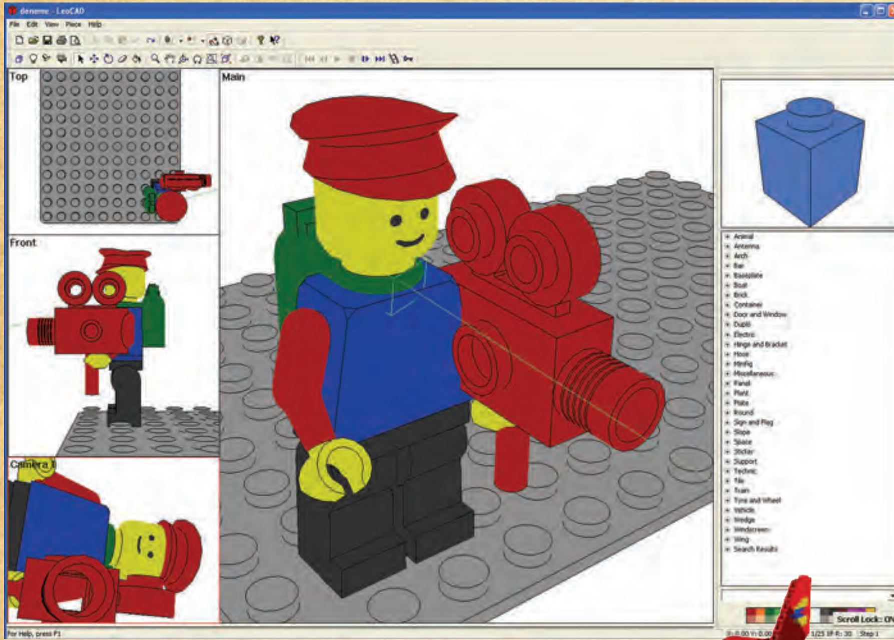


Machinima, bağımsız sinemacılar için yepyeni bir açılım.
www.akbankkisafilm.com

Atölye Machinima

Biraz da reklamlar. Arkadaşlar, 8 Aralık Cumartesi günü, 14.00-17.00 saatleri arasında, Akbank Kısa Film Festivali kapsamında bir machinima atölyesi vereceğim. Hani şu oyunlarla veya oyunlardan film yapma hadisesi. "Atölye Machinima" (isim çok yaratıcı olmuş, değil mi?), gerek Aksanat'ın ortamından, gerekse de zamanın darlığından dolayı uygulamadan ziyade tanıtım ağırlıklı geçecek bir atölye. Machinima nedir, nasıl yapılır, nerede gösterilir gibi çeşitli temel konulara değinerek, konuyu bolca örnekle pekiştireceğim. Tabii sadece ben konuşmayacağım, gelenleri de konuşturacağım! Bilgi çağının sinemasını tartışacağız hep beraber (yani en azından ben öyle umuyorum). Dijital teknolojiler ve yeni medya sinemayı nereye götürüyor, oyunlar sinemanın bir sonraki durağı mı gibi dertlerimiz olacak. Machinima, bağımsız sinemacılar için yepyeni bir açılım. Film çekmek isteyen 'gamer'lar için de iyi bir başlangıç. Beklerim kısacası.

Ayrıca festivale de takılın derim. Çok iyi yerli ve yabancı kısa filmler gösterilecek. Üstelik ücretsiz de. Bu yıl dördüncüsü düzenlenen Akbank Kısa Film Festivali, kısa bir zamanda hem kısa filmlerimizi hem de kısa filmcilerimizi aynı çatı altında toplamayı ve izleyiciyle buluşturmayı başarabilmiş bir oluşum. Ulusal ve uluslararası gösterimlerin yanı sıra çeşitli atölyeler ve etkinliklerle izleyiciyi katılımcıya dönüştüren etkileşimli bir programa sahip.



Sanal Lego?

Legonun da sanalı mı olurmuş? Lego dediğin, dökersin ortaya, oynarsın saatlerce ellerinle, kafanla. Doğru ama *LeoCAD*, legolarımızı dijital anlamda üçüncü boyuta taşıyarak çok hayırlı bir iş yapıyor. Özellikle üç boyutlu modelleme ve animasyonla uğraşanlar için çok faydalı bir yazılım. Ücretsiz olan LeoCAD, sadece model kütüphanesi için bile kurcalanabilir. Elbette analog anlamda lego yapmanın keyfi başka olacak her zaman ama legoları ekrana taşıyarak, dijital mecraların nimetlerinden faydalanabilirsiniz. En önemlisi de modellerinizi canlandırabilirsiniz! Şimdiye kadar *stop-motion* tekniğiyle hareket kazanan legolarınız, artık üç boyutlu animasyon dünyasının birer parçası olabilir. 3D Studio Max gibi baba yazılımlarla da dosya alışverişi yapabilen LeoCAD, *render* anlamında da etkili sonuçlar veriyor. Ayrıca ilgileniyorsanız *LDraw* da benzer bir yazılım.
www.leocad.org



Lego severler şimdiden hünerlerini göstermeye başlamışlar bile.

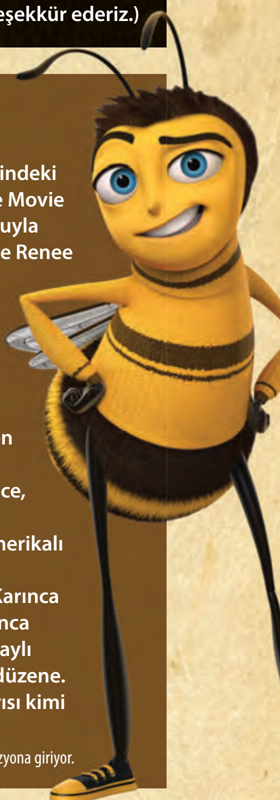


Atılgan dünyamızdan ayrıldı

"Onu aslında hepimiz yakından tanıyoruz, en azından dükkanını; Yolu Atlas Pasajı'na düşmüş olan herkes kesinkes Atılgan Cult Shop'a uğramış ve kült çizgi romanlarla filmler dünyasında kaybolmuştur onun rehberliğinde..." diye başlıyor 2002 yılında Metin Demirhan ile 'Dünyayı Kurtaran Adam 2' vesilesiyle yaptığım röportaj. Ne yazık ki Metin, Oyungezer ile tanışamayacak çünkü ne yazık ki kendisini geçtiğimiz ayın başında geçirdiği beyin kanaması sonucu kaybettik. Karikatürist, sinema yazarı ve araştırmacısı, fanzinci, koleksiyoner, yönetmen ve bunların hepsini aynı anda yapabilecek kadar şahsına münhasır bir karakterdi Metin Demirhan. Bizler, onun dükkanında fantastik sinemayla tanışmış, onun geyikleriyle süper kahraman jargonunu kapmışızdır. Çekebilseydi 'Dünyayı Kurtaran Adam 2' ve 'Baltam Gelecek Kellen Gidecek' trash sinemamız adına şüphesiz şahane dönüşler olacaktı. Ama olmadı işte. Bazıları erken, bazıları geç ayrılıyor Taksim'den. Şu an belki Atılgan'a atlamış uzayın derinliklerine doğru yol alıyor, belki de Cihangir'de bir evde tembellik yapıyordur. Allah rahmet eylesin... (Metin Üstündağ'a ve Penguen'e teşekkür ederiz.)

B-film

Daha doğrusu Bee Movie. DreamWorks-Pixar rekabetindeki son DreamWorks atağı. Bee Movie hemen seslendirme kadrosuyla ilgi çekiyor. Jerry Seinfeld ve Renee Zellweger'in başı çektiği kadro gerçekten sağlam. Bizde de Cem Yılmaz seslendiriyor Barry *B* Benson'ı. Adamımız, yani arımız Barry üniversiteyi bitirip de kendisini bekleyen işin sadece ve sadece *bal yapmak* olduğunu farkedince, hayal kırıklığına uğrar ve soluğu her idealist genç Amerikalı gibi New York'ta alır... Bee Movie'den Woody Allen'lı 'Karınca Z' kokusu almaktayım; Karınca Z, biraz doğrudan biraz dolaylı verip veriştiriyordu çarpık düzene. Bakalım DreamWorks'ün arısı kimi sokacak?



Film, 14 Aralık'ta vizyona giriyor.



HER ŞEY OLUR!

Bu sayımızda Bant ve Penguen dergilerinde çizdiği illüstrasyonlar ve karikatürlerinden tanıdığımız Cem Dinlenmiş'i yakaladık. Şahsen işlerini çok seviyorum. Tanımak ve sizlere de tanıtmak istedim.

OG İllüstrasyona nasıl basladın? Sen de okulda dersleri dinlemeyip defterine karalamalar yapanlardan mısın yoksa lise sonrasi ciddi bir egitim ve yönelim mi söz konusu?
CM Okulda, orda burda, hiçbir şeyi dinlemeyip karalamalar yapan biriydim aslında hep! Sürekli bir yönelim, ciddi bir eğitim güzel sanatlara hazırlandığım zaman okul kazanmaya yönelik kısa bir süreç oldu.

OG Peki sadece illüstrasyon mu? Başka görsel sanatlarla da uğraşıyor musun? Mesela kullandığın fotoğrafları kendin mi çekiyorsun?
CM Karikatür çiziyorum. Bunların dışında sürekli değişik alanlara yönelik projelerim oluyor ama şu sıralar profesyonel olarak yaptıklarım genellikle "illüstrasyon" çerçevesinde. Kullanacağım fotoğrafları kendim çekmek tercihim ama internetten indirip kolajlamak da eğlenceli. Punk gibi.

OG Bant dergisinde çizmeye nasıl başladın? Bant dışında neler yapıyorsun?
CM Bant'ı bir çizer arkadaşımdan duymuştum, sonra gidip dergidekilerle tanıştık. Hepsi güzel insanlar. Bant dışında Penguen'de her hafta iki köşe yapıyorum. Aslında bu iş zamanımın çoğunu alıyor. Bir yandan Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde grafik okuyorum.

OG Kendi tasarladığın karakterler ve bunların maceraları da var. Biraz bahsedebilir misin? Çizgi romana kaymayı düşünüyor musun?
CM Penguen'de çizdiğim *Her Şey Olur* köşesi de bir anlamda çizgi roman aslında. Şimdilik deneyler yapıp yeni şeyler öğreniyorum. Uzun hikayeler çizmek her zaman aklımda ama şu anki çalışma temposunda böyle bir işi gerçeklestirmek biraz olanaksız.

OG Nette bulduğum Pac-Man vs. Kayahan çizgi romanı nedir peki?
CM Lombak dergisi için çizdiğim Necmi Parlak karakterinin bir macerasındaki uzay gemisi Pacman şeklinde tasarlanmıştı. Adam kaçıran korsanlar için iyi bir çözüm diye düşünmüştüm, ağzı açılıyor ve hop-yutuyor! Necmi Parlak o macerada Kayahan'la korsana karşı mücadele veriyordu. Kayahan'ın korsana savaş açmasını sanırım zaten gazetelerden okumuştuk.

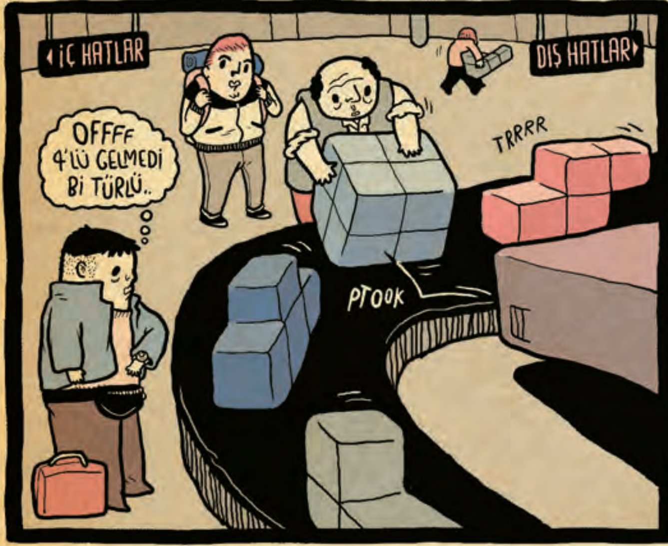
OG Türkiye'den ve yurtdışından kimleri takip ediyorsun illüstrasyon alanında? Yarışmalara katılıyor musun?
CM Babamı ve Didem Çabukel'i takip ediyorum öncelikle. Sonra mizah aleminden kendilerini okuyarak yetiştiğim bir sürü insan var. Bunun yanında çeşitli sergilerden, dergilerden, kitaplardan, bağımsız yayınlardan ve internetten izlediğim değişik disiplinlere ait işler üreten birçok sanatçıyı sayabilirim. Yarışmalara katılmayı çok seviyorum; en son Amsterdam'a gittim bir yarışmanın ödülü olarak. Yarışmalar çok güzel.

OG İşlerinde bolca *Lego*, *Tetris*, *Star Wars* kullanıyorsun. Şahsen çok seviyorum. Peki bu bir takıntı mı? Yoksa anılarına bir saygı duruşu mu?
CM Teşekkürler! Hem anılarla ilgili hem takıntı hem de aslında görsel öğelere yüklediğim anlamlarla açıklanabilir. Tetris, Lego ya da mesela pikseller birbirine acayip benziyor. Bozulup birleşebilen, tekrar tekrar bir araya gelebilen yapılar. Atomlar gibi. Star Wars da çok güzel bir kaynak, izlemeye de doyamam ama yine de "Star Wars fanıyım" dersem esaslı hayranlarına ayıp olur.

OG Lego'nun yeni nesil oyuncaklar karşısında kan kaybettiğini biliyor muydun? Çok yazık değil mi?



Ortaokuldayken de platform oyunları tasarlarmış ama yine kağıt üzerinde.





Lego, Tetris, Star Wars, Cem'in takıntılarından bazıları. Umarım takmaya devam eder...

CM Çok yazık. Lego tamamen robota bağlamış durumda. Çocukluğumuzda böyle kabloları bağlayıp, yalan makinesi yaptığımız, sonra da düğmelerine basıp, hop ışık yaktığımız elektronik setler vardı ya. Artık o kafadalar. Bazı parçalar var ki hazır birleşmis geliyor. Yapılmışı var hesabı. Sadece kutudan çıkan modeli yapıyor çocuklar. Bu kafayla AB zor.

OG Sanki ağrlıklı olarak filmlerden besleniyorsun gibi, öyle mi? Diğer beslendiğin alanlar neler peki?
CM En çok günlük olaylar ve görsel benzerliklerden besleniyorum galiba.

OG Gelelim oyunlara. İşlerinde bazen doğrudan bazen dolaylı göndermeler var bilgisayar oyunlarına ve oyun kültürüne. Takip ediyor musun oyun dünyasını? İlgilendiğin türler hangileri? Ve nasıl buluyorsun gidişatı?
CM Benim bilgisayar oyunlarına karşı zaafım var, müptelayım. 5 yaşındayken bir Commodore 64'ümüz vardı. "The Great Giana Sisters" ve "Wizards of Wor" isimli iki oyun beni derinden etkilemiştir. 1995'den bu yana ise sadece Apple kullanıyorum, hiçbir zaman da PlayStation gibi bir oyun konsolu sahibi olmadım. Şimdi bu durumun üzerimde çok çeşitli etkileri oldu. Düşünün, oyun oynamak için deliriyorsunuz ama varolan oyunların %99'u Mac için üretilmiyor. Monkey Island 1'i, 2'yi, 4'ü Mac için ürettiler ama 3'ü üretmediler! Sadece serinin en iyi oyunu değil aynı zamanda gelmiş geçmiş en iyi grafiklere sahip oyundur "The Curse of Monkey Island". Bakın, internet kafeye gidip Monkey Island 3 oynayabilir misiniz! Oynayamazsınız. Sonuçta hâlâ bitiremedim. Bu arada üretilen oyunlara ulaşmak da felaket zor oluyordu. Yaşıtlarım Age of Mythology'yi bitirirken ben Age of Empires (1) oynuyordum. Hem PC hem de Mac için üretilmiş nadide oyunlar da vardır aslında, bunlardan "Marathon Infinity" ve ruhumda onulmaz izler bırakmış, hâlâ tüylerimi diken diken eden "Redjack: Revenge of The Brethren"ı saymazsam olmaz. Majesty, Heroes III ve Caesar III de başında saatler geçirdiğim oyunlar oldu. Son zamanlarda çok içli dışlı olamadıysam da özellikle Warcraft dünyasına hiçbir şekilde bulaşmamış olduğum için mutluyum. Artık oyunlar, Mac'ler de yaygınlaştı, eskisi gibi fanatik bir Mac-PC husumeti de kalmadı. Şimdi Macbook'umda Windows da yüklü ve internetten indirdiğim bir Battlefield 1942 demosuyla ara sıra oyalanıyorum. Acaba Monkey Island 3 bulabilir miyim? Belki sizin arşivlerde vardır. Ama çok dikkat etmem gerekiyor çünkü ben bir müptelayım! *(aslında MI3 elimde var ama versem mi emin olamıyorum :)*



Wizard of War, Cem'in de kabusuymuş!

OG Wizard of Wor'u oynarken korkuyordun degil mi? İtiraf et! *(ben de :)*
CM Korkuyordum sanırım, bir de abimle iki kişilik oynarken bana ateş etmesinden korkuyordum! O hep ateş ediyordu bana! *(ben de kardeşime ateş ederdim :)* Yıllar sonra bir C64 emülatörü indirip oyunu tekrar yüklediğimde o kadar garip hissettim ki. O dört notalı diiit-diit-diit-diiit şeklinde giriveren başlangıç şarkısını duyduğumda tir tir titremeye başladım. Allah korkusu gibi bir şeydi. Bence o oyunun teması da esas olarak Allah korkusudur.

OG Demek Monkey Island... Bir adventure sever olarak soruyorum sana, var mı başka kafaya taktığın adventure'lar?
CM Valla MI 3 harika olurdu. Grim Fandango da süpersonik, söylemeye bile gerek yok. Hala müziklerini dinliyor herkes. Birazcık Larry 7 de oynamıştım. Başka neler vardı? Artık yapmıyorlar pek galiba ya da ben koptum. Myst vardı bir de. Ama o dünyaya da hiç giremedim. Bir de benim şu bahsettigim Redjack'i hiç oynadın mı?



Cem işlerinde birçok farklı tekniği bir arada kullanıyor.



MI serisine benziyor biraz ama daha gerçekçi ve mizahtan çok gerilim dolu bir oyun. Taklit olarak itham edenler de var ama ben kesinlikle çok orijinal ve sürükleyici olduğuna inanıyorum. Oynarken korktuğum ikinci oyun olabilir. Bir de Morpheus'tan çok korkuyordum ama o basbayağı korku oyunuydu. Uzak olsun mümkünse.

OG Geleceğe dair projelerini sorsak, mesela bir oyun ekibinde çalışmak ister miydin? Hatta kendi oyununu yapmak gibi bir şey var mı kafanda?
CM Dersleri dinlemeyip bir şeyler karalarken, sürekli oyunlar icat ediyordum. İlkokulda sayfalarca platform oyunu çizdiğimi hatırlıyorum. Oyunları, *Mario* ya da *Prince of Persia* lezzetinde, kat kat, kademe kademe çizdikten sonra, adeta telefonla bağlanmışçasına "3 eğil!" ya da "6 zıpla!" diye bağırıp duran oyuncunun komutlarını kalemimin ucuyla izleyip engelleri aşıyordum. Ortaokulda ve lisede yine bir sürü kağıt üzerinde oynanan oyun geliştirmiştim; tarihi ve fantastik masaüstü oyunları; "Trida's Sword" serisi ve diğerleri, zarla oynanan bilimum oyun, kart oyunları, *Street Fighter* benzeri dövüş oyunları, frp'ler, harita üzerinde oynadığımız ve il il gezdiğimiz "Türkiye" ve hatta kaleye şut çekme antremanları bunlardan aklımda kalanları. Tabii bunlar naif eğlencelerdi. Bunları oynatacak zaman ve oynayacak çocukları bulamamaya başladığım vakitler *Flash* tabanlı oyunlar popülerleşmeye başlamıştı. Ben bu dönemde Flash öğrenmeyi başaramadım ve bu naif oyun mucitliğim analog kaldı. Benim hâlâ umudum var. Her şey olur.
Evet, Cem bence de her şey olur! Teşekkürler!

N.E.M.

Nothing Else Matters

GÖKTUĞ YÜKSEL



goktug@oyungezer.com.tr

ABD'nin Keşfi

AİLESİNİ DE YANINA ALAN GÖKTUĞ, BU AY LOS ANGELES CİVARINDADIR!

Yepyeni bir NEM'de yeniden buluştuk arkadaşlar. Geçen ay dediğimiz gibi, artık NEM konularına giriş yapacağım. Kış dediğimiz ve etrafı feci bir şekilde karın bastığı (daha doğrusu basacağı) bu sevmediğim mevsimde evimin sıcağında sizler ile eğlenceli konular hakkında sohbet edeceğiz...

Sonbahar bitip kış başlamadan şöyle güzel bir tatil patlatayım dedim ve Kasım ayında Kalifornia'ya gittim, sadece 4 günlüğüne... Klasik olarak bir Universal Studios turu yaptım. Adamlar hemen hemen her sene yeni atraksiyonlar getirdikleri için oranın modası hiç bir zaman geçmiyor. 54 dolar gibi makul bir fiyata (makul mü? o paraya bir aile bir hafta geçinir be! – Sinan) bir sürü şey izliyorsunuz, enteresan deneyimler yaşıyorsunuz. Olur da yolunuz Amerika'nın büyük şehirlerinden birine düşerse mutlaka gitmenizi tavsiye ediyorum.

Hollywood ise her zamanki gibi şenlikli idi. Kasım'ın ortasında millet yavaş yavaş kışlık kömürünü almaya hazırlanırken California'da herkes t-shirtler ile dolaşıyor, kış ortasında yazın tadını çıkartıyordu adeta. Tabii klasik Hollywood alışverişlerimi de yaptım: Klapetler, film rolları, shot bardakları, Hollywood t-shirtleri falan filan.

Kiraladığım Dodge Charger (vroooom) ile 2 saatte bir de "San Diego" yapalım dedik. Televizyonda görmüşsünüzdür, bu seneki son yangında yanan binlerce metrekarelik ormanları (kalıntılarını) da görerek güzelim şehre gittik. Orada da günümüzü Seaworld de harcadık ve bir insan bir katil balinayı veya yunusları nasıl olur da bu kadar güzel eğitebilir onlara şahit olduk. Evet, 56 dolar gibi bir parayı da buraya vermeden evvel "ulan acaba boşa mı gidecek?" diye düşündüm ancak boşa gitmediğini de çok iyi anladım.

Koskoca balina, ufacık eğiticisinin köpeğiymiş gibi her dediğini yapıyor, 6 tane yunus aynı anda bütün ziyaretçilerin önlerinde selam veriyor, sesli bir şekilde teşekkür ediyor (kendi dillerinde!). Yani inanılmaz şeyler gördüm. Bu da çok iyi bir deneyim oldu benim için. Gerçi herifler biraz abartmışlar, gösterinin ismi "Believe" ve de sloganı ise "Anything is possible, if you believe" di. Yani doğruya doğru, hakikaten inanılmaz işler yapmışlar ama bu sloganı Superman yıkılan Pisa kulesini (üçüncü filmde idi sanırım) düzelttiğinde duysam daha büyük bir etki ile "vay anasına" derdim...

Bu arada insan bazen Amerikan teknolojisine hayran kalmadan edemiyor. Her ne kadar anti-Amerikan veya anti-kapitalist bir sürü kişi tanısam da yadsınamaz bir gerçek var o da şu ki adamlar bizden senelerce öndeler. En basit örneği bu GPS olayı, yani arabadaki navigasyon. Günlüğü 12 dolara kiraladığım bu alet olmasaydı Los Angeles gibi bir yerde araba ile bir yerden diğerine gidene kadar anam ağlardı. Tam Türk geyiği olacak ama "adamlar yapmış abi." İki araba genişliğindeki yolların bile haritası yüklenmiş, Los Angeles gibi dev bir şehirde kaybolmak imkânsız hale geliyor. Bu yüzden bu tür teknolojiyi yaratıp, uğraşanlara ve kullanılabilir hale getirenlere hayranlığımı belirtmek istiyorum. Kim ne derse desin...

Neyse, lafı getireceğim yer Los Angeles'daki deneyimlerimden biri, hayatımdaki en süper deneyimlerden biri; iFly!!!

iFly

iPod isminden ve yarattığı etkiden sonra her kelimenin önüne "i" harfini koymak bir moda oldu. Bakınız, eskiden sadece "Smail" (bu ismin anlamı gülen adamdır) veya "Brahim" olan isimler bile modaya uyup isimlerini değiştirdiler! İşte bu iFly da sizin tahmininiz üzere uçmak ile ilgili bir şey. Indoor Skydiving!!! Yani kapalı alanda hava dalışı veya hadi sizin gönlünüz olsun, paraşütle atlama diyelim. "Paraşütten atlama" değil

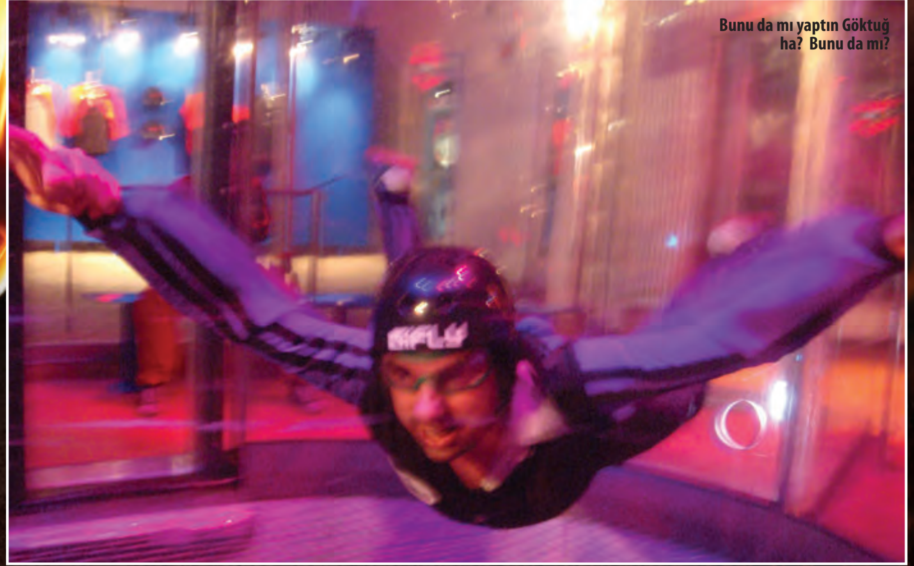


Hocayla birlikte duvara giriş anı



Bademcikler nal gibi olmuş. Sabah akşam iki taylol at.





Bunu da mı yaptın Göktuğ ha? Bunu da mı?

yalnız, o çok tehlikeli bir harekettir, aman diyeyim.

2-3 sene önce Las Vegas'taki ilk Indoor Skydiving mekanı ile ilgili reklamı izlerken yerimde duramamıştım. Televizyon karşısında yanımda duran 2 rulo tuvalet kağıdı (hadi kağıt havlu diyelim ayıp olmasın) ile ağzımdan akan suları temizlerken kendi kendime "vay anasına ulan" demiştim. İşte 4 gün önce de Universal Studios turunu bitirip hemen sağdaki o güzelim "City Walk"da yürürken bir baktım iki eleman girmişler büyük bir platforma, uçuyorlar... Anında "işte olay budur, anında ben de yapıyorum!" dedim. İçeride korkacak mıyım, heyecanlanacak mıyım, bunlar hiç önemli değildi. Sanırım tek önemli şey zaten "battı balık yan gider" modunda deştiğim bütçemi iyice deşmemekti.

Neyse ki fiyat bana çok makul geldi, 40 doları bastıktan sonra ilk olarak on dakikalık bir video izliyorsunuz. Daha sonra ise sizinle beraber içeride uçacak hocanız geliyor ve derste öğrendiklerinizi bir bir tekrarlatıyor. O anda benim gibi heyecanlı bir adamsanız, tuvalete gitmek için iyi bir zaman aralığı yakalayabiliyorsunuz. Zira ben öyle yaptım. Şimdi o koca tulumu giydikten sonra çıkartması da zor... Tuvalet molasından sonra demin dediğim gibi tulumu giydim, bir güzel gözlüklerimi taktım, kulağıma tıkaçları da yerleştirdim, yani tam takım hazırlandım.

Şimdi bu alet hakkında biraz teknik detay vermek istiyorum. O büyük borunun içine girer girmez alt taraftan yukarı doğru verilen havanın hızı tam 160 mph, yani yaklaşık 256 kilometre bölü saat. Bu inanılmaz rüzgar, bedeninizi rahatça kaldırmaya yetiyor. Tabii ki o basınçta nefes almak da biraz garipleşiyor. Özellikle benimki gibi 3.5 metrekarelik bir buruna sahipseniz o burun, o havanın altında balon gibi oluyor ve içerideki bütün takım taklavat direkman iç kanallardan genzinize gidiyor. Belli bir süreden sonra da canınızı acıtmaya başlıyor. Benim bunu farketmem 5 saniye aldı, o yüzden olur da bir gün gelir Indoor Skydiivng yaparsanız sizlere tavsiyem ağzınızdan nefes almanız.

Beş saniye sonraki acı devrini kapattıktan yaklaşık beş saniye sonra da heyecan olayını bitiriyorsunuz ve geriye kalan zaman sırf zevk oluyor. Direkman uçuyorsunuz ya, sanırım dünyanın çok az yerinde bu zevki tadabilirsiniz. Bende şu an için gerçek uçaktan atlayacak bir yürek olmadığı için bununla yetinmek zorunda kaldım, ama simülatör hakikaten bana büyük bir zevk verdi.

Uçuş falan her şey çok güzeldi, taa ki o borudan dışarı çıkma anı gelene kadar. Benim yanımdaki hoca bana çıkma zamanının geldiğini hatırlattı (dakikası 40 dolar) ve de beni tutup kapıya doğru çekmeye başladı. İşte ne olduysa o an oldu ve biz herifle beraber pervane gibi dönmeye başladık. Hava akıntısına kapıldıktan sonra durmak da zor oluyor, hortumvari bir olay yaşandı ve ben "langırt" diye duvara toslayıp kaplumbağa gibi ters döndüm. İşte o an biraz heyecan yaşandı tabii ki. Neyse ki panik manik yapmadan kendimi toparlayıp kapıyı tutturabildim ve de bu muhteşem deneyimimi tamamladım.

Evet, çocukluğumdan beri uçaklara, uçmaya, anti-yerçekimi ile ilgili olan her şeye ilgim olmuştur, en sonunda kendimi tehlikeye atmadan bu zevkten de nasibimi aldım. Bakalım belki bir sonraki adım da bir "uzay mekiği simülatörü" bulup onun içinde yerçekimsiz ortamı yaşamak olabilir...

Maymunvari uçuşumu izlemek için ise www.youtube.com/hammettalica adresine göz atabilirsiniz. Bir resim bir kelimeden iyidir lafının (o laf daha değişikti ama deformasyona uğrattım hafif) yaşayan kanıtı orada. Hata resim de değil, video var. Direkman ne kadar afalladığımı kendi gözlerinizle görebilirsiniz.

Ve işte beklenen an; Ehueheuhuehe :)

Bu ayki NEM'i sonlandırırken sizlere bir de güzel haber vermek istiyorum. Önümüzdeki aylarda dergimiz Oyungezer'de severek izlediğiniz veya sevmediğiniz için izlemediğiniz GİM'lere de yer vermeye başlayacağız.
O zamana kadar görüşmek üzere... Şimdilik piyasaya bomba gibi düşmeye başlayan oyunlarla başbaşa bırakıyorum sizleri...









HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Başınıza ne gelebilir ki?



Metroya bisikletiyle binen bir deli herkese sataştı. Ben hariç, herhalde o sinirli halime bakıp "anam, deli bu!" demiştir

E3 fuarı için Amerika'ya uçuşlarımdan birisinde, Bulgar asıllı bir kızla tanışmıştım. "Onların oralardan" olduğumu anlayınca sohbet koyulaştı. Benim üzerimdeyse 14 saatlik bir uçuştan inmiş olmanın verdiği haramilik vardı ve hiç de konuşkan modumda değildim (normalde çok konuşkanım sanki ya :) Türk olduğumu öğrenince sordu: "Erkek arkadaşım ve ben çok merak ediyoruz İstanbul'u ama gelmeye korkuyoruz." "Niye?" dedim. "Irak'ta yaptıklarımızdan dolayı bizden nefret ediyorsunuzdur. İstanbul'da başımıza bir şey geleceğinden korkuyoruz." dedi. Güldüm. "Bak bana… Benim Los Angeles'da başıma bir şey gelmesi ihtimali var mı?" dedim. "Çok sakat yerlere girmezsen, yok" dedi. Gülerek "işte aynı kural, sizin için de İstanbul'da geçerli. Korkmayın" dedim.

Bu hikayeyi daha önce de anlatmıştım. Ve orada şöyle yazmıştım: "Bu konuşmadan iki gün sonra Los Angeles sokaklarında, gece yarısına doğru deli danalar gibi koşturuyordum. Ama bu, başka bir yazının konusu olacak"… İşte bu, o yazı.

Her şey Tuğbek haylazının başının altından çıkmıştı. Sabah 8'den akşam 7'ye kadar fuarda taban tepmişim, ayaklarımın altı patlamış. Tuğbek tabii benim gibi o ayaklar üstünde 95 kilo taşımıyor, zıpır zıpır, yerinde duramıyor! "*Gel abi çıkalım bu akşam, Los Angeles gecelerine akalım!*"… "*Ya oğlum otur oturduğun yerde*" desem de, susmak bilmiyor. Ağzımdan girip burnumdan çıkıyor.

En sonunda kendimizi Los Angeles'ın en izbe, en meymenetsiz mekanında bulduk. "*Burası ne oğlum? Nereden buldun burayı?*" "*Abi çok özel burası, Quentin Tarantino hep buraya gelirmiş. From Dusk Till Dawn filmine ilham aldığı yer de burasıymış…*" dediğinde benim şafak (Dawn) attı. Her an vampirlerin fırlamasını bekleyeceğiniz bir mekandı.

Yanımızda da bir arkadaş daha var, 1 saat kadar oturuyoruz. Sonunda ben, her yanlış kararımın ardından yaptığım "zengin kalkışını" gerçekleştiriyorum. Tuğbek "*abi nereye?*" derken peşimden, "*otele dönüyorum*" deyip dışarı çıkıyorum. Güvenlik görevlisinden bir taksi çağırmasını istiyorum. Taksinin gelmesi 30 dakika alıyor. Ve benim gece maceram böylece başlamış oluyor…

Size vereceğim bir tavsiye var: Gün gelir de ABD'ye giderseniz, ne kadar güneye inerseniz, İngilizce'nize o kadar az güvenin. %90'ı İspanyol asıllılardan oluşan Los Angeles'ta neredeyse İngilizce konuşmayı bilen yok! Ben de bunu o gece acı bir şekilde öğrendim.

Otelime dönmek için önce metroya gitmem gerekiyordu. Şoföre "*7. Cadde Metro İstasyonuna lütfen*" dediğimde, dönüp yüzüme bön bön baktı. Baktııı, baktııı… Neden baktığını anlamam uzun sürmedi, adam "7", "Cadde", "Metro" veya "İstasyon" kelimelerinin ne anlama geldiğini bilmiyordu, Espanol! Evet, tıpkı bizdeki her taksi şoförünün "abi niye bozuğun yok yaaa!" diye bozuk çalması gibi, adamların şoförleri de "abi niye benim dilimden konuşmuyorsun yaaa!" diye bozuk bile çalamıyor, çünkü konuşamıyor ki herifler!

Neyse, beni en az 20-30 dakika bir oraya bir buraya götürdü. Tuhaf tuhaf yerler, her an her yerden Jack Bauer fırlayabilir yani o kadar. Onlarca kez durdu, birilerine sordu. En son baktım adam metro durağını bulamayacak, bari dedim Los Angeles'ta en çok bilinen yere gidelim... Ben oradan yolumu bulurum bir şekilde. Tane tane "*Los… Angeles… Lakers… Stadium… Por favor!*" dedim… Ve ne oldu biliyor musunuz? Adam dönüp bana bön bön baktı! Allah'ım! Los Angeles'ta yaşayıp da Staples Center'ın yerini bilmemek, İstanbul'da yaşayıp Boğaziçi Köprüsü'nü bilmemek gibi bir şeydir herhalde! Adam gayet rasgele bir şekilde dolaşmaya devam ederken, ufukta Lakers'ın dönen tabelasını gördüm! "Stop! Hombre! Stop! DUR ULAN!" diye bağırdım. 45 dolar tutan ücretin yerine, adamla kavga etmeyi göze alıp 20 dolar verdim. Nasıl teşekkür etti, nasıl teşekkür etti anlatamam (gerçekten anlatamam, söyledikleri İspanyolcaydı çünkü). Meğer, bir taksi şoförü gideceğiniz yeri bilmiyorsa, taksi parasını vermeme gibi bir hakkınız varmış burada.

Saat 23:45 olmuştu. Son metronun kaçta olduğunu bilmiyordum. Koşmaya başladım... Los Angeles'da saat 21'den sonra sokaklarda pek insan bulunmaz. O yüzden karşıma "n'apıyorsun"un hesabını vereceğim bir polis çıkmasın diye dua ediyordum… Bir ara sokağın yanından geçerken, sokağın diğer ucundan bir sürü insanın ters istikamete haldır huldur koştuğunu gördüğümde, "keşke polis görsem!" demeye başladım.

İstasyona geldiğim anda, metro kalktı. Allah'tan, sondan bir önceki metroymuş. 12:30'da son metro geldi. Bindim. Metroya bisikletiyle binen bir deli herkese sataştı (ben hariç, herhalde o sinirli halime bakıp "anam deli bu!" demiştir). Metrodan indim, bir diğerine bindim. Otele girdiğimde saat 1'i geçmişti. Yorgunluktan gebermiş, 20 dolarımdan olmuş ve zerre eğlenememiş olarak yatağıma girdim.

Beş dakika sonra kapı açıldı, Tuğbek geldi. "Abi" dedi "haklıymışsın. Çok sıkıcıymış orası. Biz de senden 15 dakika sonra kalktık Cem'le, gittik yemek yedik. Uyumuyorsun değil mi? Sen ne zaman geldin?"… "*Homr… Guzzz…*" diyerek diğer tarafa döndüm.

Neden ertesi gün, o yılki E3 fuarındaki en tırto oyunları incelemekle görevlendirdiğimi asla bilemedi Tuğbek :)



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Tamircinin ihtiyaç listesi

Dükkanda malzeme bitmiş gibi bir boşluk (ya da aslında bir sıkışıklık... ne kadar çok zıddına benziyor her şey? Soruyorum cidden) var bu gece. Yazacak şey bulamamak değil, hayır. Hani yağmur dökmeye gelmiş kümülüslerin kararsız dolaşması gibi tepemizde. Söylenecek yüzlerce şey arasından doğru olanı bulup çıkartmaya çalışırken, sadece huzursuz, huysuz homurdanmaları dökmek kağıdın üstüne. Yağmuru beklerken fırtınayla cebelleşmek gibi yani, ki anladın zaten sen. Uykuya dalmamakla direk bağlantılı, kanepeye kaynaşmakla, yatağa yanaşmamakla, yağmur açısından bakarsan olaya (azıcık empati ama lütfen!) nereye yağacağını bilememekle çok ilişkili bir malzeme sıkıntısı var. Öyleyse ihtiyaç listesinin ilk maddesi bellidir: *Uyku, biraz uyku*. İlk istediğim bu.

İçinde bulunduğumuz şartlar altında (ki iki paragraf sürer anlatması bu kafa karışıklığıyla, yerim yok) uykunun yerine koyabileceğim en denk madde **acı limonlu gazoz**. Nerede görülmüş uyku açtığı bilmiyorum, kendimi bu deney için feda ediyorum, göz kapaklarımı siper ediyorum gövdeme, uykunun *hayasızca akınını* durdurmaya çalışıyorum. Üç satıra kadar benden ses çıkmazsa bilin ki uzaklarda, uykuda mesela, olacağım. (Gazozdan bir yudum... Düşünmeye devam eder.)

Baştan anlaşalım, bu sayfaya devam edebilmek için bazı şartlarım olacak...

İkinci ihtiyaç, lafı çevresinde dolaştıramayacağım bir yerde. Öyle kocaman bir yokluk ki onun bıraktığı, sözcüklere manevra şansı kalmıyor, yazacağım ilk harfte dokunuyorum eksikliğine... **Boş vakit** diyorum açıkça. Asla boş bırakamadığım vakitlerime küserek, onların gözünden bakarsam da (bu gece en bol malzeme empati) ihanete yatkın bir bakışla dükkanın altını üstüne getiriyorum. Ama tüm boş vakitlerin, vakitleri gitmiş boş'ları kalmış... Dergiyle ev arasında, okumakla yazmak arasında, dinlemekle konuşmak, acıkmakla doymak arasında boş vakitler istiyorum. En basitinden olsun: Taksim'e gitmek, 75 liralık YKY çekimle bedava kitaplar almak, uzun yoldan dolaşan otobüse binip, eve varana kadar kitaplardan birini ruhuma devirmek istiyorum. Yazarken hatırlamak, sana anlatırken sadece müzikten değil kitaptan da uçlanmak... İstemek derken, ihtiyaç duyuyorum. Peki yoksa hiç? Boş vaktin yerine ne koyarım? Evet, bir tek **acı limonlu gazoz** var elde. Bir yudum da onun için içiyorum...

Yazdıklarıma bakınca... Bir şeyi de söylemem lâzım. En az beş malzemeyle yapılıyor bu işler normalde, bir rüya tamiri dükkanı kolay dönmüyor bugün. Fakat daha iki malzemede sayfanın yarı beline kadar gömüldük. Ve liste de hızla gidiyor, güme doğru.

Buralarda bir yerde dediğim, "olmalı ama" temalı üçüncü madde; zor anlatması ama hepten de kayıp değil. Köşe komşum Tuğbek'ten istesem bile olur. İyi insandır Tuğbek, gerçekten çok iyidir. Sakınmasız, korkusuz, sanki başına hiç kötü şey gelmemiş, hiç kabuk örmesi gerekmemiş bir adamdır işte. İçi bir dışı birdir, anlamak isteyen herkese aynı güzel gözlerle her dilde anlam saçar. Ben bu sözleri söylerken üçüncü malzememi de elimle koymuş gibi buldum iyi mi... Sevgiydi aradığım. Hani her tarife bir tutam gerekeninden. Bir tutamın lafı mı olur, bir kucak topladım. Gazoz baktı, acı acı, ekşi ekşi... Canım benim, olsun, onu da sevdim.

Dördüncü malzemeyi baştan beri ona buna dağıtıyorum zaten... Her kırık rüyanın anlaşılmaya, her anlaşılmanın illa ki **empatiye** ihtiyacı var. Ben kendimi biliyorsam, azıcık olsun ikiye bölünüp diğer parçama "sen de konuş" diyorsam en sade haliyle, rüyalara da yapabilirim bunu. Artan malzemeyle, boydan bir rüya çıkmaz belki ama, ufak tefek hayaller de dikebilirim hâttâ. Terziyle makası arasındaki yakınlığa, o makasın küçük kulağının iç tarafında işaret parmağının oturduğu çentiğe, o işaret parmağının iç yanında makastan yadigar çukura denk bir tamirci-empati ilişkisidir olması gereken. Öyleyse olacaktır. Kendi kırık rüyalarım kadar seninkileri de makasım bileceğim, her şeyi kesip biçeceğim canım uykucu okur (bu metaforu ben de çözemedim ama sevdim, kalsın olduğu gibi)... Bence dünya empatiyle döner okurcuğum, hatta "bana bir empati verin dünyayı yerinden oynatayım"... O derece.

Bir inanmazlık eşliğinde, beşinci temel ihtiyacımıza kadar geldik, sayfaya sığacağız, tüm karışıklığa rağmen. Hemen bir skor tablosuna göz atıyoruz. Listenin ilk iki maddesi elimizde yok, nasıl tedarik edileceği konusunda da mantıklı bir fikrimiz yok (ama bu yokluk skora yansımayacak). Ama soğukkanlılığımızı kaybetmeyip maça asılarak sonraki iki özel malzemeyi bulduk, masaya koyduk bile. Ve maç daha bitmedi.

Benim her işimde vardır bu malzeme... Her şeye karışır, her zaman zorlar, hep tepemdedir, kara bulutumdur ama talihsizliği müjdelemek için değil. Sever miyim? Sevmem bazen ama beni ayakta tuttuğu için bağlıyımdır ona. Söylemeye korkuyorum. Bir ihtiyaç listesine yazıldığı an anlamı tersine döner diye çekiniyorum. Bu kez lafı koca bir sahnedeymiş gibi parandeler atarak, kuyrukları birbirine değmeyen 40 tilkilik dans grubumla bir operete dönüştürerek ve tam sıra onun adını söylemeye geldiğinde sadece boşluğu aydınlatan bir spot eşliğinde, müziğin ritmini iyice düşürerek, cümleyi daha da uzatmanın vicdan azabına aldırmadan, dolanarak, dolandırarak, en büyük sesimden fısıltıya geçerek söyleyeceğim: **Yoksunluk duygum** (canım benim, n'aber?). Ama açıklamayacağım. Yoksunluk duygumu kayıplara kaptırmamak için, listede "yok"lara eklememek, yerine bir şişe acı limonlu gazoz içmemek için burada bırakacağım yazıyı... Üç malzemeyle dükkan ömür boyu gitmez ama biliyorum, dergi biter bitmez uyku da benim, vakit de... Topla hepsini, üstüne bir de **acı limonlu gazozu** iç... Mis gibi tamir ortamı sana.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Korsanlar ve çürümüş ordular

Kopya sattırmamak işe yaramıyor madem, bir kez de orijinali satmaya çalışın!

Korsanlık dünyadaki en eski mesleklerden biri. Yelkenlilerin yaygınlaşmasıyla Akdeniz ve Atlantik'i korsanlar yönetir olmuştu. Ülkeler ne kadar büyük armadalar kursalar da, korsanlarla başa çıkamamışlardı. Armadalardan daha hızlı, daha yetenekli ve denizleri daha iyi tanıyan korsanları açık denizde yakalamak imkânsızdı.



Şimdi benzer bir mücadele, çağımızın şartlarıyla ve yepyeni bir alanda yaşanıyor. Geçmişte ülkeler nasıl koştuysa Atlantik'in sularında, bugün de internet denizinde koşuyorlar korsanların peşinden. Ama sonuç hala aynı. Daha küçük ve hızlı, internetin vahşi sularını daha iyi tanıyan korsanları yakalamak mümkün değil.

Biz en başından beri orijinal oyunları destekledik. Bu yüzden daima korsanlara karşı olduk. Ama film/oyun/müzik dağıtımcılarının yanında da değildik tam olarak. Çünkü kopyacılığın arkasında, korsanlar kadar küreselleşen ve şirketleşen kültür ürünleri olduğunu düşünüyorum. Geçenlerde yaşanan gelişmeler bu düşüncemi daha da perçinledi.

AMERİKAN YAZARLARI GREVDE

Amerika'daki senrayo yazarlarının grevi ile büyük film ve dizi şirketlerinin senaryo yazarlarının emeğini çaldığı ortaya çıktı. Bir senaryo yazarı, satılan her DVD'den sadece binde üç oranında pay alırken, internet üzerinden satılan film ve diziler için ise hiçbir şey almıyor. Yani 60 YTL verip bir DVD aldığınızda bu paranın sadece 1.8 kuruşu yazarın cebine gidiyor. Şirketlerin internet üzerinden satılan hiçbir şey için yazarlara para vermemesi ise düpedüz hırsızlık.

KİM KORSAN?

King Crimson grubu, plak şirketi EMI'a ateş püskürüyor. EMI'ın grup ile yaptığı anlaşmanın internet üzerinden müzik satışlarını kapsamamasına ve anlaşma sona ermiş olmasına rağmen EMI, King Crimson'ın müziklerini internet üzerinden satmaya başladı. EMI'ın aymazlığı ile çileden çıkan grubun kurucusu Robert Fripp bloguna şunları yazdı: "EMI'ın kendisi telif hırsızlığı yaparken, telifli materyallerini yasadışı yollardan indiren müşterilerini cezalandırmaya çalışması biraz lüks kaçıyor."

GÖNÜLDEN KOPAN

Radiohead yeni albümü "*In Rainbows*"u kendisi internet üzerinden satmaya başladı. Üstelik albümün fiyatını "gönlünüzden ne koparsa" olarak belirledi. Albümü satın alanların yüzde 70'i para ödememeyi tercih etse de geriye kalan yüzde 30 ilk ayında Radiohead'e 6 milyon dolar kadar bir gelir sağladı. Arada bir plak şirketi olmadığı için paranın tümü müziği yapanlara gitti.

DRM KORSANDAN BETER!

Eğlence Ürünü Parekendecileri Birliği, müzik albümlerinde kullanılan DRM kopya korumalarının iptal edilmesini istedi. Kullanıcıların, cihazlarıyla uyumsuz DRM korumaları yüzünden çok sorun yaşadıklarını ve bu yüzden artık orijinal müzik almaya soğuk baktıklarını açıklayan birlik, satışlardaki düşmenin yasadışı kopyalardan değil daha çok yeni DRM sistemlerinden kaynaklandığını söyledi. Dernek başkanı Kim Bayley, Financial Times'a verdiği demeçte "Şu an DRM sadece müşteri kaçırmaya yarıyor" dedi.

KRİZ TÜRKİYE'Yİ VURDU

Crysis'in Türkiye'de hem Türkçe, hem de uygun fiyata çıkması üzerine oyuncular mağazalara akın etti. Oyuncular yasadışı paylaşım sitelerine oyunun kopyasını paylaşmamaları için baskı yaparken, orijinalinin geldiği gibi tükenmesi hayal kırıklığı yarattı. Önde gelen oyun mağazalarından *Mavi Shop*'un sahibi *Cem Erer,* stoklarına giren 240 Crysis'in sadece üç saat içinde tükendiğini söylerken, şu an bu oyun için sorunun orijinal oyuna ilgi olmaması değil, satacak orijinal oyun bulunmaması olduğunu söyledi.

EA YİNE ZARAR AÇIKLADI

EA bu yılın ilk altı ayında 328 milyon dolar zarar ettiğini açıkladı. İlk altı ayda 1,035 milyar dolarlık satış yapan EA oyun geliştirmeye 508 milyon, oyun üretimine 561 milyon, satış, pazarlama ve yönetim birimleri için 400 milyon doların üzerinde harcama yaptı. Şirkette üst seviye bir yöneticinin yıllık maliyeti ,se 5 milyon doların üzerine çıkabiliyor.

Sadece bu altı haberi alt alta koyarak bile kültür eseri kopyacılığına karşı yeni bir formül üretmek mümkün. Dağıtım şirketleri için formül şöyle: Gerçek eser sahiplerinin hakkını yemeyin, pazarlama ve yönetim harcamalarını kısıp ürünlere daha fazla yatırım yapın, internet gibi daha düşük masraflı dağıtım kanallarına öncelik verin, kullanıcılara baş ağrısı olan kopya koruma yöntemlerini bırakın, yeni pazarlara ve yerel çalışmalara yatırım yapın. Bu formül orijinal oyun satışlarını ve dağıtımcı firma kârlarını arttırmazsa, ben de kendimi Taksim Meydanı'nda yakacağım!

Bu arada eser sahipleri için daha da güzel bir formülüm var: Eserlerinizi direkt internet üzerinden satmanın yollarını arayıp büyük dağıtım firmalarını aradan çıkartın. Böylece kullanıcılar da verdikleri paranın sadece eser sahibine gittiğini bilsinler.

POSTA İDARESİ



ANLAT(AMA)MAK

En taro goyun sevgili Mehmet,
Üç defa vazgeçtim ama dördüncüde sonunda aklıma koydum bu mektubu atacağım Posta İdaresi'ne. Kelimelerle aram çok iyi değildir (Serpil Hanım'a selamlar) ama elimden gelenin en iyisini yapmaya çalışacağım.

Elinden gelenin en iyisini yapacağına eminim Dark Templar. Peşinden geliyorum...

Yeni dergimiz hayata gözlerini açtı kasım ayının güzelliği içerisinde. Kasımda aşk cidden farklıymış. Evet "aşk"… Bu dergiye farklı bir aşkla bağlıyız ben ve sanal âlemdeki iki bin küsur kişi. Dergiyi alıp bitmesin diye okumayanlar mı ararsın, sayfaların kokusuna bayılanlar mı? Deli miyiz biz? Çözebilmiş değilim (ben deliyim gerçi). Sorun da tam burada başlıyor. Başka birine Oyungezer'i anlatmak ne kadar zormuş bunu geçtiğimiz iki ayda öğrendim.

Son iki ayda büyük bir ilerleme olduğunu kabul etmeliyiz yine de. Düşünsenize, üç ay önce Oyungezer'i başkalarına anlatmaya çalışanlar ne kadar zorlanıyorlardı. (-Bi goyun hayal ediyorum Necla. –Goyun nedir Ahmet? –Bilmiyorum, bilemiyorum...)

En başından Oyungezer'in hikâyesini anlatmak, ağ günlüklerindeki bütünleşme, forumun açılması, yeni evimize yerleşmek… Karşılaştığım ilk soru "ne dergisi bu?" oluyor tabii ki. Onu da açıklıyorum. İşte burada kanı beynime sıçratan bir nokta var: Karşımdaki insanın yüzündeki o aşağılayıcı gülümseme. Çoğu insanın gözünde oyun oynamak, oyun dergisi okumak "boş" bir icraat. Onların gözünde "sadece oyun" olan şeyin bizim için ne anlamlar taşıdığını neden anlamak istemiyorlar? Neden müzik, resim vs makul gözükürken herkese; oyun boş, zaman kaybı oluyor? Oyun oynayacağıma kitap okumamı tavsiye edenlerle karşılaştım. Ama arada bir fark vardı, bana bu tavsiyeyi veren kişi belki de *Solitaire*'den başka bir oyun oynamamıştı.

Annem seni nereden buldu ya? Ne azimli kadın yahu, bana başkasının mektupları üzerinden mesaj yolluyor. Annecim ben iyiyim merak etme, bana çok iyi bakıyolar burada.

Ben kitap okumak yerine kitabı oynamayı daha çok seviyorum dediğimde de (yanlış anlaşılmasın kitap okumuyorum, sevmiyorum değil; edebiyat öğrencisiyim, hem de ÖSYM seçimi değil, kendi seçimim) aynı bakış ve gülüşü tekrar önüme seriyordu. Tamam, klişe belki ama oyunlara karşı bu önyargı neden yüksek seviyede, hâlâ cevap bulamadım. Neden insanlar önyargılarını, doğru yargılara çevirmemeyi tercih ediyor? Oyun oynayıp sonra kitap okumayla kıyaslasa olumlu ya da olumsuz; en azından adil bir yargıya varmış olurlar? En azından üniversitede okuyan, eğitimli olması beklenen kişilerin böyle yapmamasını aklım almıyor. ["vırt vırt": postacının makası-MK] Tabii tüm bu bıkkın düşüncelerden arındığım yer gene yeni evim oluyor. Her kapısını açtığımda hep aynı söz aklıma geliyor. "Bana hayalperest diyebilirsin, ama yalnız değilim"(Tuğbek abi'ye selamlar) (ben de John Lennon'a göndereyim selam da Yoko Ono dava etmesin bizi-MK) ve bana biraz da olsa umut veriyor. [vırt vırt] Sanırım çok uzattım. Gecenin bir vakti çıksın artık içimden bu düşünce diyerek, yani bencilce davranarak yazdım. Kusura bakmazsın inşallah.

Sen uzatırsın ben kısaltırım ey tapınak adamı; kusura bakacak bir şey yok. Oyunların diğer sanat dallarından biri gibi görülebilmesi için, hem toplumun hem oyunların, hem de bizim almamız gereken çok yol var. Elbette burada dönüştürücü güç oyunlarda ve o oyunlar hakkında yazan çizen bizlerde. Yavaş yavaş öreceğiz o ağları, oyunların nelere kâdir olduğunu ancak uzun bir yol sonunda gösterebileceğiz. Elbette kendimize bir "haçlı" misyonu yükleyip eğlenmeyi unutursak bu sırada, olayın özünü kaçırmış oluruz. Bakalım neler sormuşsun.

1-Yeni ofisi nasıl buldun? En sevdiğin bölümü hangisi?

-Yeni ofisi bulmam çok zor olmadı. Dolmuştan Capitol'ün orda indikten sonra...- Evet bu kitlelerin benden beklediği girişti, devam edelim. Ofisimiz çok güzel, eskisinden bin kat güzel hatta. Muhteşem bir mutfağımız var, Damla var, balkon var, oyun odamız var, her yerde Goyun'un resimleri var. Bir tek banyoda portakallı sabun var, iğreniyorum kendisinden. Öyle işte.

2- Sinan Abi nasıl statükocu oluyor? Kendisinin bir odası bile yok, salonda yazıyor yazılarını.

Sen sanıyor musun ki başka oda olmadığı için Sinan salonda oturuyor? Biz ona içerdeki odayı teklif ettiğimizde sudan sebeplerden (neymiş bizi çok seviyormuş, hep yanımızda olmak istiyormuş) reddetti. Asıl amaç her an insanları kontrol etmek, kaytarıyor muyuz, dedikodu yapıyor muyuz onları görebilmek. Yalnız hesaplayamadığı bir nokta oldu, genelde sadece o oluyor salonda. Biz oyun odasında oyun oynuyor oluyoruz. Sinan'ın boyu uzun geldiği için sığmıyor oraya. "Uzun Ve Yalnız Bir Yayın Yönetmeni'nin Dramı."

3- Siz şimdi Kasım ayında 500 bin satmışsınızdır. Parayı vurdunuz yani. Nereye kaçmayı planlıyorsun? Neden? Açıklayınız.

Öyle bir şey olursa sanırım hep beraber önce Bakırköy'e kaçarız. Zira 20 bin bastığımız dergi 500 bin satarsa ortada büyük bir terslik var demektir.

4- 'Bir kış gecesi eğer bir yolcu' hiç yaz mevsimini göremeyecek mi?

Yaramaz Çocuk(DarkTemplar)

'Bir kış gecesi eğer bir yolcu' kışı ve yazı bir arada yaşıyor. 'Bir kış gecesi', *Schrodinger'in Kedisi gibi*. Tanımlamaları reddediyor. Aynı anda üşümek ve terlemek istiyor. Terlemek varsa üşümenin de olduğuna, hatta üşümenin anlamını kaybettiğine inanıyor. Gerçek, bizden kalan bir anı...

MUTFAĞIMIZ VAR, DAMLA VAR, BALKON VAR, OYUN ODAMIZ VAR, GOYUN VAR. BİR TEK BANYODA PORTAKALLI SABUNDAN İĞRENİYORUM KENDİSİNDEN.

SEN BANA "PALYANÇO" DİYEMEZSİN OYUNGEZER!

Öncelikle bütüüüün Oyungezer ailesine (inşallah yine tarikat damgası yemeyiz :) selam! Diğer bir dergiyi 6 sene, diğer başka bir dergiyi de 4 seneden beri okuyordum; Oyungezer'i de 1 aydan beri okuyorum (kendimden tiksindim).

Hiç tiksinme kendinden. Bu cümleden anlaşılabilecek tek şey, senin Oyungezer okurlarının %73'üyle aynı Espri-Dil Ailesi'nden geldiğin.

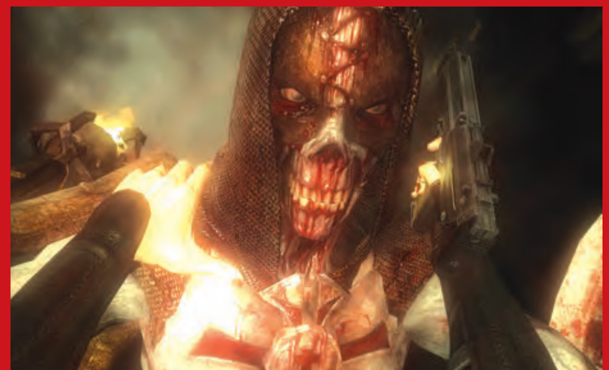
Ama bu e-mail dergilere attığım ilk e-mail'dir! Onun için kıymetini bilin!..:) Her neyse sorularım ellerinden öper Mehmet abi.

Gerek var mı? Saygı çerçevesinde götürsem sorunlarınla aramdaki ilişkiyi? Daha tanışmıyoruz bile.

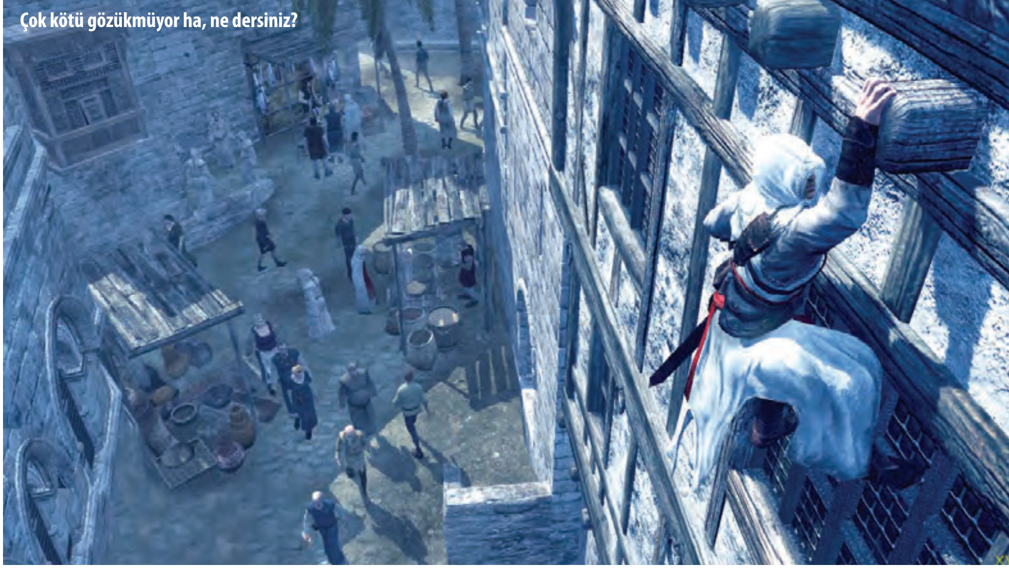
1- Benim bildiğim kadarıyla çoğunuzun okulu, bazılarınızın işleri var... Peki siz her gün dergide beraber oluyor musunuz? Yoksa sadece SinSerTuğ'mu oluyor? Serbest yazar-

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En Şahane Okur-Yazar" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken, PEH'in o ay için seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz geliyor:



Yanıtlarınızı en geç 15 Aralık günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!


Çok kötü gözükmüyor ha, ne dersiniz?

İDARESİZ

Goyunların bazıları çok küçük olmuş. Onları bulmak için canım çıktı. Biraz daha büyük koyar mısınız?

Ömer Öztaş

Ömer Bey siz 1 tane bulsanız da yeter, sizi Yüzyılın Goyunsever'i ilan ederiz biz, yeter ki gözleriniz yorulmasın, canınız sıkılmasın.

Goyun sayısı: 22

Mert Acar

Az bulanı anlarım, hiç yaklaşamamış olanı anlarım. Ama birisi bana açıklasın, nasıl fazla goyun saymış olabilirsiniz? Hayır nerede olduğunu da söyleseydiniz, belki bizim gözümüzden kaçmıştır?

TERLEMEK VARSA ÜŞÜMENİN DE OLDUĞUNA, HATTA ÜŞÜMENİN ANLAMINI KAYBETTİĞİNE İNANIYOR. GERÇEK, BİZDEN KALAN BİR ANI...

lar olarak dergide olma zorunluluğunuz var mı?
Serbest yazarlar olarak, adımız üstümüzde, serbestiz. Serbest olan yazarlara feodal düzende "zıpçıktı" denir. Nereye ait olduğumuz belli değil; böyle ele gelmez, tutulmaz, "at" desen atılmaz, "sat" desen satılmaz bir türüz biz serbest yazarlar.

2- İlk sayı olağanüstüydü! Bunu nasıl yapıyorsunuz? Neyden güç alıyorsunuz? Hiç korkmadınız mı? "Ya tutmazsa!" diye?!
Korkmaz olur muyuz? Hatta bakınız şu an Kasım ayının 22'si, hala korkuyoruz. Daha satışlar belli değil, bir süre daha belli olmayacak üstelik. Bu ay kaç basmamız gerektiğini bile bilmiyoruz. Sen şu an gelecekte olduğuna göre, söyle bakalım, korkmamız gerekiyor muymuş?

3- Okulumdaki öğrenciler ("dersi kaynatalım" tipleri) İngilizce'ye yeterince önem vermiyorlar... Benim İngilizcem oldukça iyi (hatta hocaları bile geçmiştim bazı anlarda), beynim yerine oturduğundan beri İngilizce öğreniyorum ve başkalarına ne kadar önemli olduğunu anlatmaya çalışıyorum.
Beynin yerine mi oturdu? Beyin travması falan mı geçirmiştin ki zamanında? Büyük geçmiş olsun...

Ama ne hikmetse kimse dinlemiyor...
Belki duymuyorlardır? Sarsıntı anında çenen de yerinden çıkmış olabilir mi acaba, göründün mü doktora?
Gerçekten bu işten bıkmaya başladım... Ben ne kadar onları yakınlaştırmaya çalıştırsam da onlar iki katı uzaklaşıyor...
"Yakın olmak için, uzak dur benden."
Ülkem gençliğinin İngilizce bilmeye çok ihtiyacı var ama onların umurlarında bile değil... Ben kendimce her yolu denedim ama yapamadım.. Lütfen Mehmet abi, akıl ver bana, yol göster!
**Dear friends of MrClown,
He wants you to speak English. It is very important for your future. He doesn't want to see the back, he wants to see (haha) front. Be like him. I hope tommorow your team will learn English, control English, during the English... look at the tabele!**

4- Sizin mekana gelmek serbest mi abi? Yani meşe odunu kombosu yemeyiz değil mi :) Eğer serbestse kendi elcağızlarımla hazırladığım tiramusuyu yerik :)
Yav şu ana kadar dünya üzerinde elinde tiramisuyla gelen kimsenin kapı dışı edildiği görülmüş şey mi? Sen gel sonrasını düşünürüz (gelmeden ara, kapı-duvarla karşılaşma, kendileri oyun oynamayı bilmiyorlar).

5- Bi de benim bir tespitim var:
Gel beraber tespelim:

Tuğbek abi sakal bırakınca farklı bişi oluyor :)
Di mi?

Ben malum dergiyi ilk aldığım zamanlar feci bir paradoks geçirmiştim.
**-Doktor Bey neyim var?
-Paradoks geçiriyorsunuz.
-Yo, nayır, nolamaz!!!**

İki tane Tuğbek isimli kişi var, ikisi de aynı işi yapıyor, donanım bölümünü yazıyor ama biri daha başka. Kafam karışmıştı. Sonra Uzakdoğu'ya gittim ve tedavi gördüm, ondan sonra bu soru gibi şeyin iyicene geyiğe bağladığını görünce sustum (evet bu bir soru değildi)!
Allah'tan zabıtayı meşgul eden hareketlerden hoşlandığımı biliyorsun. O zaman buradan soralım, Tuğbek'i sakallı mı sakalsız mı tercih ediyorsunuz? Tercihini 3 cümlede en güzel anlatan Oyungezer okuruna, Serpil için de bir mahsuru yoksa (Buyrun buyrun, ne demek-Serp), bir günlük Tuğbek armağan. Kendisi sabah 9'da kapınızda olacak ve akşamın 9'ua kadar emrinizde kalacak. Bütün yemek-içecek de ondan. Sömürün adamı!

6- Hepinize tekrar tekrar teşekkürlerimi iletiyorum! Sağolun varolun siz olmasanız ne yapardık hiç mi hiç bilmiyorum!
Farewell...

Utku "MrClown" Çakır

Sen de well yap fare'ini Utkucuğum.

YILLARIN GETİRDİKLERİ, BİZİM BİRİKTİRDİKLERİMİZ

Merhaba ey Oyungezer,
Merhaba ey Oyungezer,

Karşınızda eski bir takipçiniz var, epey eski. Eski derginizin ilk sayısı bile elinde olan bir takipçiniz; o zamanlar şu anki kadrodan kimse yoktu neredeyse. O zamanki ve sonraki nice sayı, nice oyun, nice hikaye, bunlarla beraber üst üste birikmiş nice anı... Bir hayatın on yıllık kısa dilimi. Bir şekilde de, "bir alışkanlık".
Benden tecrübelisin sen, buyur otur şuraya bir soluklan. Anlat

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



- Doktor bey bir adam geldi, tüfeğiyle evlenmek istiyormuş.
- Evlendirme dairesi mi yavrum burası?!
- "Oraya da gitsem buraya yollayacaklardı" diyor.



24 Kasım. *Another One Bites the Dust.*

bakalım, neler oldu bu on senede?

Broken Sword : Shadows of The Templars ile de tanışmam sizin sayenizde oldu. BS sayesinde de Tapınakçılar'la, engizisyonla, Haşaşinler ile, sözün özü "tarih"le tanıştım.

Ne kadar güzel anlatıyorsun. Peki her ay başı nasıl oluyordu?

Her ay başında yeni bir heyecan, daha samimi olayım, yeni bir 'hikaye'ydi. Alamayacağım oyunlardan da bahsetse, benim için büyük bir zevkti. Hele ki Serpil Hanım'ın köşe yazıları...

Ah ah hep onlar değil mi zaten bizi buraya tutkun hale getiren...

İnsanın ağzında mayhoş tat bırakan o cümleleri, tasvirleri, akılda şekillendirdiği imgeler. Bu ay da sona yine Serpil Hanım'ın ın koşesini sakladım, iyi de etmişim. Yeni bir başlangıç yaptığım şu günlerde, yine bir başlangıç yapan sizler adına yazılan yazı o kadar mânalıydı ki... Bir yanda Ugo Farell'in sesi, bir yanda Oyungezer. -Ugo Farell ne alaka diyeceksiniz, biliyorum :)

Hepimizin yeni başlangıçları hayırlı olsun o zaman. O değil de, Ugo Farell ne alaka?

Son zamanlardaki yavanlıktan, belki bıkkınlıktan, belki geleceğin ağır yükünden oluşan bu yavanlıktan dolayı eski 'bir alışkanlık'ımdan vazgeçmiştim. Ve şimdi yeni bir tane edindim, çok uzun süreceğini ümit ettiğim bir tane. Yeni hikâye, hikâyeler... İlk sayınız sizin için olduğu kadar, benim gibi kaşar okuyucularınız için de duygusal oldu. Garip, buruk, tozlu... Bir parça nostalji. Ama dolu dolu 'hayat' taşan bir nostalji bu. İçi dolu, samimi, güçlü, en mühimi umut dolu ve kararlı!
Son olarak, ilk sayınızı elimde tuttuğumda şunu yazmıştım EkşiSözlük' e, sanırım bu mektup ile yerini bulacak anlamı;
"sitelerinde ofislerinin fotolarını da eklemişler. içim bir garip oldu. evin olarak gördüğün yerden ayrılmak (orası artık evin değilse başka ne olabilir ki?), hayatının belli bir level'ına gelmişken yeniden new game demek, bambaşka boss'lar ile kapışmaya hazırlanmak... elimde derginin ilk sayısını tutuyorum, tee o zamanlara gidiyor aklım. yana yakıla lighthouse'u aradığım zamanlar... gülümsüyorum... elimde derginin son sayılarından birini tutuyorum, o eski level 'ı göremiyorum.... üzülüyorum. ve diyorum ki,
yeni oyunları galibiyet ile başlasın, sürsün ve hiç the end'i görmesinler. oyungezer, yeni bir serüven ... yeni bir hayat...
dediğim dergi."

Oyun başlasın!

Sevgiler,
L.Goshin
(Burçin Aygün)

Sevgili Burçin, ekşisözlük'te yazdığın entry'i ilk gününde okumuştum sanıyorum. Çok güzel ve çok duyguluydu. Çok iyi hissettiğimi hatırlıyorum. Şimdi bakıyorum da gerçekten çok iyi hissediyorum. İyi ki yazdın bize. İyi dileklerin için çok teşekkür ediyorum tüm ekip adına. Yine yaz...

POST-YAPISAL OYUNGEZER

Oyungezer'e yakışır ferah bir merhaba! Sizleri yaklaşık 6-7 yıldır okurdum ve ne kadar sevdiğimi neredeyse tüm çevrem biliyor. Babam derginin sadece ve sadece FPS oyunları kısmıyla ilgilenirken, annem Sinan'ın yazılarına hayran. Ben tabii dergideki hemen her şeyi okuyorum ve yaratıcılığınız, mizah anlayışınız, gerektiğinde duygusallığınız, geyiğiniz, harcadığınız onca emeğin güzel sonuçları o kadar keyif veriyor ki tekrar tekrar okuyorum. Ama artık yeni bir çatı altında toplanmış olmanız aldığım hazzı bin kat daha artırdı. Bu size attığım ilk mail, 'bir şansımı deneyeyim artık' dedim, önceleri yayınlanacağına pek inanmıyordum.

"Çıkmaz" demeyin, şansınız deneyin sevgili Oyungezer okurları. Sercan sen de hoşgeldin. De bakalım.

Her neyse Oyungezer'le tanışmamı anlatmak istiyorum. Kasım ayının başında Starbucks'ta oturup bir şeyler içip, ders çalışıyordum. Hava inanılmaz soğuktu ve orda geçirdiğim 3 saat içerisinde haliyle tüm paramı harcamış bulundum.

Evet, haliyle.

Sadece 6 ytl vardı cüzdanımda. Kız arkadaşımla buluşmak için aceleyle çıktım, her zaman dergi aldığım büfenin önünde yine durdum dergilere bakıyorum, aslında Oyungezer'in çıkacağını bir yerlerden duymuştum ama tamamen kafamdan silinmişti ki onu görene kadar. Deli gibi sevindim ve son paramla (pardon 5 kuruş arttı :) aldım ilk sayıyı. Yağmur yağdığı için açamadım dergiyi zarar gelmesin diye. Eve varana kadar çok heyecanlıydım ve sonunda eve geldim, bir güzel açtım dergimi. Şöyle bir göz gezdirmeye başladım, bayıldım. Gerçekten son derece başarılı, keyifli, profesyonel, taze bir iş çıkarmışsınız. Yaklaşık 15 dakika önce okuyordum dergiyi sanırım, bu yüzden gaza geldim bayağı ve yazıyorum :) Ve gelim sorularıma:

Ya ben bayılıyorum böyle "Oyungezer'i ilk alma"

ARKADAŞ TORPİLİ: "OYUNGEZDİM"

(Daha önce oyun oynamamış, oyun dergisi almamış bir arkadaşımdan geldi bu satırlar. Bizi mutlu etmişti, sizi de mutlu edeceğini düşündüm. Etmese bile, bir seferlik böyle bir torpile ses çıkartmazsınız herhalde –MK :)

Sabah derse geç kalmak pahasına bakkalda durdum, zorlu uğraşlar sonucu sağdaki raflarda değil sol'da, yerde olduğunu gördüm. okula gelene kadar ambalajı açtım. goyun'u gördüm, gülümsedim… sayfaları çevirdikçe bir enerji sızdı içime, bir heyecan, umut, tedirginlik, yorgunluk, mutluluk… derse girene kadar bazı cümlelerin başını, bazılarının sonunu, birkaçında yalnızca yazarın adını okudum. dersten çıktım, çimenlere oturdum. ders yapmak ve yemek yemek dışında birşeyler vardı yapmam gereken, hatırlayamadım, çantamı açtım, hatırladım. elime aldım. kapısından dahi geçmediğim bir evrenin nasıl bu kadar tanıdık geldiğine şaşırdım. her sayfasına, resimlerine, resim altlarına, yazı başlarına, imzalara baktım… öyle bir heyecan var ki her köşesinde, öyle tatlı bir yorgunluk… o kadar içten, o kadar ilgili, o kadar "insan" ki tüm yazılar… hadi yalan olmasın, okuduğum kadarı… o hiç tanışmadığım, hatta muhtemelen tanışmayacağım yaratıkların, savaşçıların, futbolcuların arasında ilk kez yabancı hissetmedim kendimi. tanışıklığa ihtiyaç duymadım. onları tanıyanları tanımak yeterli geldi. bu açıklama da yetersiz, onları tanıyanları dahi tanımadığım söylenebilir çünkü, zira hiç tanışmadık -neredeyse- hiçbiriyle. üstelik diğer bilimum okur gibi aynı ekrana bakmış, aynı tuşlara basmış, aynı aşamalardan geçmiş, aynı tutkuyu tatmış da değilim onlarla. ama sevdim. bir şeylere bu denli gönül vermiş, emek vermiş, saygı duymuş, bir şeyleri bu denli hayatına sokmuş, hayatıyla yoğurmuş, sonra da hayatını kağıda koymuş insanlarla bir saat geçirdim, ve sevdim onları. ayakları üşüyenleri, geçen gün orada şimdi burada olanları, eski moda sibernetik adamları, benliğinde projektif sürmenajlar ruhunda engellenemez patinajlar olanları, toplantılara yastık yorgan getirenleri, headbang yapanları, çakma calvinoları, anlam arayanları… -birisi dışında- çok tanıdığımı söyleyemem kendilerini, ama beni dünyalarına buyur ettikleri, belki yalnızca çağırdıkları, başlangıçların bulaşıcı enerjisine ortak ettikleri için minnettarım… yolunuz açık, gönlünüz ferah olsun, çok kıymetli insanlarsınız, çok kıymetli bir iş çıkarmışsınız… gibi geldi bana, bilmem, başkalarına da gelmiştir herhalde aynından… - L.

hikâyelerine. Bu ay da başka türlü mektup atan yoktu zaten, bayıla bayıla bir hal oldum. Güzel oldu. (Tabii her ay bu numara tutmaz, onu da söyleyeyim =).

1- Poster vermeyi düşünüyor musunuz?

Geçen gün düşündük. Şöyle ki hep beraber oturuyorduk toplantı masasında. Sinan dedi "arkadaşlar o kadar sandalye aldık niye masanın üzerine çıkıyorsunuz?". Hak verdik indik masadan sandalyelere oturduk, sandalyeler rahatsızdı benim arkam acıdı. Acı insanın yaratıcılığını tetikler diye düşündüm, hemen bir şey önermeliydim, "post-" derken Tuğbek "abi yavaş, daha ne posteri?" dedi. Ben halbuki "Posta İdaresi'ni tersten basalım" diyecektim...

2- PS3'te PES2008'i gördüm ama grafiklerini açıkcası pek beğenmedim. Diğer oyunlarda da mı grafik bakımından aynı hayalkırıklığını yaşayacağım, örneğin Assassin's Creed, Heavenly Sword? Bir PS3 sahibi olmayı çok istiyorum. Sizce gücünü tamamen göstereceği oyunlar çıkana kadar bekleyeyim mi?

PES 2008'in grafiklerini beğenmeoynamak lazım herhalde mahçup olmamak için.

5- Son olarak Lord Of The Rings: Return of the King'in PC oyununu indirebileceğim bir site var mı?

Yok. Mağazalarda satıldığını görmüştüm ben, büyük kitapçılara falan bakabilirsin.

Okuduğunuz için çok minnettarım. Döktüğünüz onca tere, kafa patlattığınız o kadar saate, belki ödün verdiğiniz birçok şeye değmiş Oyungezer. Başarılarınızın devamını diliyorum, sevgiler.

"May the force be with you, always."

Sercan Elifer

Güçte gözümüz yok, maksat muhabbet olsun Sercan. Kendine iyi bak, teşekkür ediyoruz.

TERMODİNAMİK YASALARINA GÖRE OYUNGEZER

Sizlerin ayrıldığınızı duyduğumda bir hüzün çöktü içime. "Acaba bıraktılar mı oyunu" diye düşündüm. Ama akabinde yeni bir dergi çıkaracak olmanız ve dahası bağımsız olmanız çok ama çok sevindirdi beni. İlk sayınızı görür görmez uçarak gittim büfeye. Dergiyi ısırarak açtım poşetinden ve parçalarcasına okumaya başladım.

YAV ŞU ANA KADAR DÜNYA ÜZERİNDE ELİNDE TİRAMİSUYLA GELEN KİMSENİN KAPI DIŞI EDİLDİĞİ GÖRÜLMÜŞ ŞEY Mİ?

Görevli beni engellemeye çalışınca önüne 20 YTL attım ve ekledim "üstü kalsın, gölge etme başka ihsan istemez" diye. Fakat sonra onursuzca aldım paranın üstünü. Öğrenci adamdım sonuçta. Hem de makina mühendisliği, hem de 2. sınıf. E ben almayım da kimler alsındı paranın üstünü. Netekim, dergide sizleri görünce sanki 40 yıllık dostla yeniden karşılaşmışçasına ayaküstü lafladım sizlerle. Hal hatır sordum. "Görmeyeli kilo almışsınız keratalar" diye takıldım birkaçınıza. Eve geldiğimde yüzümde hafif bir tebessüm vardı (hayır yoktu, termodinamik vizesinden berbat bir durumda çıktığım için yüzümde ifade bile yoktu aslında). Neyse. İzninizle sorularıma geçeyim. Ayrıca, hala hayır. RYO değil RPG. Sorulara geçersek:

Sorulara geçmeden önce, çok komik bir giriş olmuş bu, onu söylemeliyim. Ellerine sağlık. Termodinamik sınavın için de geçmiş olsun, "zor" diyorlar o ders için gerçekten. Neyse merak etme "zor sınavdı, herkesin kötü geçmiştir".

1- PS2'nin ömrünün bitmeye başladığının sinyallerini aldığınızı söylemişsiniz (zincirleme isim tamlaması diye buna derim ben :D). Ben PS2 almayı düşünüyorum hala.. PS3 ya da 360 alacak param yok ve olmayacak eminim de. Ve PS2 oyunlarının incelemelerini atlamadan okuyan biri olarak PS2'ye 0'dan başlamak bence yeterli olacaktır oyun sever biri için. God of War'dan tut, Silent Hill serisine, FF serisine kadar. Bir dalsam o deryaya PS9 gelse çıkaramaz beni. Ama sizin görüşünüz nedir bu konuda?

Eğer yakın zamanda PS3/Xbox 360 alacak gibi değilsen, durduğun kabahat, git al PS2'ni. Zaten çok ucuzladı, hem de güzel taksit seçenekleri var. Hatta gitmişken bana da al be. Hadi be?

2. Şimdi sizin 10. yaşınızı, 100. sayınızı falan boşuna mı kutladık? Sizin yıl bakımından kutlamalarınızı 10 yılın üstüne ekleyerek gitsek olmaz mı? Yoksa kutlama hakları diğer dergide mi kaldı?

Böyle daha güzel değil mi? Kutlayacak o kadar çok şey var ki. 1. sayımızı kutladık, inşallah 4.sünü kutlayacağız. Sonra versin elini 10'lar, 100'ler, yaramaz 102'ler... (böyle değildi di mi?)

3- Önceki bölümleri de ekleyin yavaş yavaş dergiye. Anime bölümünü tekrar istiyorummmm!

Ekledik, ekliyoruz, ekleyeceğiz. 'Anime bölümü' diye bir bölüm olmayacak ama Ekran Dışı'nda sık sık bahsedeceğiz tabii animelerden de.

4- Her ne kadar Sinan abinin işi gücü çok olsa da, içinizde en meşgulü o olsa da Posta İdaresi'ni ona verin yav. O kadar okuyucu mektubu cevaplayan oldu, bizi en ciddiye alan oydu. Berker dede de öyleydi de, yaşlandı o diye ısrar etmedim.

Aa rica ediyorum, kalbimi kırıyorsunuz. Gayet ciddiye alıp ciddi ciddi cevaplar veriyorum hepinize. Bakınız donanım sorularınızı bile cevapladım. Hem nereden çıkmış Sinan'ın en meşgul olduğu? Bütün gün dergide Solitaire oynuyor adam.

5- Pentium D 2x3 GHz işlemci, 1024 DDR2 RAM, X800 GTO 256 MB ekran kartım var. Alalı bir sene kadar oldu. Öncesinde bayaa iyiydi sistem ama şimdi yeni oyunlarda büyük ölçüde sorun yaşıyorum. RAM'i bir tane daha 1024 alıp dual channel yapmak istiyorum. Ekran kartında ise tereddütlerim var. Bana 130 dolar civarı bir ekran kartı önerseniz. Bir de bu sistemde oynayabileceğim hangi yeni oyunlar vardır?

Evet kişisel tarihimde bir ilk yapıp donanım sorusu cevaplıyorum, zira cevabı biliyorum =) RAM'ini artırıp, bir de üstüne Radeon HD 2600 XT alırsan (ki Olgay da "al" dediydi geçen ay, ki bende de o var, ki gayet de memnunum), her şeyi oynarsın.

Derginizin yeni hali için şimdiden değerlendirme yapamadım. Çünkü dediğiniz gibi kısa bir süre içinde hazırlandı her şey. Bir sürü bug olabilir ama ilerde bir yamayla düzeltirsiniz artık. (ne diyorum ben?) **(doğru diyorsun sen-MK)** İlerleyen sayılarınız gösterecek artık. Size iyi çalışmalar.

Ömer Yolal

Çok teşekkür ediyoruz Ömer, ilgi ve alakanıza layık olacağız umarım.

din mi gerçekten? Bence oldukça hoş olmuş. Tabii onu beğenmediysen diğerlerini de beğenmeme ihtimalin var ama Assassin's Creed de, Heavenly Sword da çok güzel gözüken oyunlar. "Gücü tamamen göstermek" hemen olabilecek bir şey değil, PS2'nin son zamanlarında ortaya çıkan God of War 2'yi, Shadow of Colossuss'u düşün; onlar PS2'nin gücünün tamamen sömürüldüğü oyunlardı işte. PS3 için de gittikçe daha güzel grafikli oyunlar yapılacağını varsayabiliriz.

3- Ultima Online'ın yeni oyunundan bir haber var mı? Vardı da ben mi kaçırdım?

"Ultima Online'ın yeni oyunu" dediğin *Tabula Rasa* mı? Eğer öyleyse, oyun Kasım başında çıktı. Fena eleştiriler almadı şu ana kadar, herhalde Göker de inceleyecektir yakında. (Ultima Online 2'yi soruyor isen, haber yok – *Sinan*)

4- Şu sıralar dünyanın birçok yerinde ve ülkemizde bir DotA çılgınlığı var. Bence eğlenceli vakit geçiyor online oynandığında. Siz ne düşünüyorsunuz?

Bence de eğlenceli vakit geçiyordur online oynandığında. Ne yalan söyleyeyim, hiç oynamadım. Ama çok fazla mektup geliyor DotA severden, bir ara

Geçen ay fazlasıyla geyik olmuştu, bu ay da gelen mektuplar sebebiyle fazlasıyla romantik oldu. Herhalde herkesin dergiyi ilk nasıl/nerede aldığı anılarını anlatma heyecanı geçince (ühü) daha dengeli bir Posta İdaresi'ne sahip olacağız. O zamana kadar eğlenmeye ve ağlamaya devam...

K. Mehmet Kentel

GEZENTİ

Geçen ay Oyungezer okurlarına bir haller oldu. Evet evet, sizden bahsediyoruz! Bize dergiyi nerelerde gezdirdiğinizi gösteren en çılgın fotoğrafları gönderin demiştik (eller belde). N'oldu onlar? (parmakları açık şekilde bi el havada). Biz de aramızdaki en zıpır karakter olan Berkant'a görev verdik, aklına gelen en çılgın yerde OyunGezer'le bir fotoğraf çektirdi.



Belki de geçen ay yaptığımız Gezenti çağırısını Nietzsche fotoğrafıyla birarada görünce kafanız karıştı. Bu ay ibret-i alem olsun diye Berkant'ın fotoğrafını yayınlıyoruz ama aslında sizden dışarıda çekilmiş fotolar istiyoruz. Ne bileyim, bir Himalayalar zirvesi olsun, bir Van Gölü Canavarı'yla başbaşa olsun, Vezüv patlamadan hemen önce olsun... Ama mesela okul bahçesi ya da banyo olmasın. Oyungezer'i gezdirin, orijinal bir mekânda birlikte bir fotoğrafınızı çektirin, orijinal oyunu götürün. Evet, götürebilirsiniz.

Adres: **postaidaresi@oyungezer.com.tr**

GOYUN MATEMATİĞİ GEÇEN AYIN CEVABI

"21 Goyun" doğru cevabını veren 4 Goyunsever arasında yaptığımız çekilişte (valla ben yapmadım, Serpil yaptı) Gizem Aksoy adlı okurumuz "Ayın Goyunsever'i" oldu. Oyununu kendisine yollayacağız ya da yolu düşerse kendisi alabilir.

YAZIN! YAZIN DEDİM!

Bu ay gördüğünüz gibi kendi kendimize attık tuttuk. Gelecek ay ise biraz daha fazla yere ulaşmış olacağımızdan, gelin bize yazın: **postaidaresi@oyungezer.com.tr**

PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler



ÜÇ, İKİ, BİR... TIP!

Her bakımdan 'dolu dolu' bir ayı geride bıraktık. Yılın en bomba oyunlarının kafamıza tek tek düşmesinden çok, bir takım fitbol karşılaşmaları yüzünden(!) olsa gerek, bayağı terledik. Tabii ki bizi en çok terleten ve heyecanlandıran, **kâğıdın bulunması, yazıyla birleşmesi ve matbaanın icadının** ardından hepsini tek vücutta toplayan Oyungezer'in çıkışı oldu. Bu üç öğeyi 'diğerlerinden' ayıran 'ruh' da çorbaya dâhil olunca, ortaya çıkan ziyafet tablosu kesinlikle anlatılamaz bir duygu yaşattı bize. Tabii ki derginin her satırı sizlere nasıl teşekkür ediyorsa, Piksel de 'tozlu' bir teşekkürü borç biliyor. Tabii ki...

Sizlerden de bazı öneriler geldi. *"Şu olsa, bu olmasa daha iyi olurdu"* şeklinde gelen tüm görüşleriniz için kocaman bir *'elleriniz dert görmesin'.* Oyungezer'e yakışacak her şeyi değerlendireceğiz.

İlk sayımızda *"Dünyayı Değiştiren Oyunlar"*dan *Grand Theft Auto*'yu misafir etmiştik. İkinci sayımızda da (iki mi? Hmmmm) 'aynı sertlikte' devam ediyoruz ve *Speedball 2*'ye sayfalarımızı ayırıyoruz. Yeni nesil *Speedball*'u görmeden önce, ilk çehresini bir hatırlayalım istedik.

Farkındayım, gözleriniz Gökhan&Batu ikilisinin yazılarını aramaya devam ediyor. Ama kendileri Oyungezer'in sadece ilk sayısına özel bir 'giriş, gelişme' bölümüne el atmışlardı (sonuç kısmı hiçbir zaman yazılmadı zaten). Hemen burun kıvıranlara çok özel bir sürprizimiz var. Unutulmaz oyun dergisi **Gameshow**'un en çok sevilen isimlerinden biri Muammer Derebaşı, nam-ı diğer Muder [The One] (dalga etkili direnç sistemi de diyebiliriz sanırım) de, virgül ile böldüğü cümlesine Oyungezer'de ve hatta Piksel sayfalarında devam edecek. Bunun üstüne başka bir açıklama yapmaya gerek yok sanırım. Saldırabilirsiniz!

VOLKAN TURAN



OYNAYACAK HİÇ OYUN KALMADIĞINDA

Wii'nin kendisine has deli gibi eğlenceli oyunlarının yanında en çok sevdiğimiz özelliği de Virtual Console'a her hafta desteğini sürdürmesi. Bunların ilki Ninja JaJaMaru-kun (Satış fiyatı: 600 Wii puanı). Eğer bu bulmaca-platform türü ninja oyunu sizi sarmazsa bir Genesis klasiği Golden Axe 3'te kendinizi kılıç sallarken bulabilirsiniz (800 WP). Alemlerin en zor bilardo oyunlarından biri olan Lunar Ball da alternatifler arasında elbet (500 WP). Sık sık şikayet edilen 'RYO güncelleme kısırlığı' ise Breath of Fire 2 ile gideceğe benziyor (800 WP). Ghosts'n'Goblins ile anılan bir Capcom klasiği sayılan Ghouls'n'Ghosts da en çok oynanacaklar arasında olacak hiç şüphesiz (800 WP).



Aşağıda görmüş olduğunuz üstün grafikler bende koşarak kaçma ihtiyacı doğuruyor.





BU NASIL BİR OYUNDUR YAHU?

Cheetahmen? Evet, bildiğimiz Çitaadam! Doğru söyleyin; aklınıza ne tip bir oyun geldi, bu oyunun adını okuyunca? Evet, benim de aklıma sizinkilerden farklı şeyler gelmedi. Ta ki oyunun kendisini görünce. 1990'ların başında hiç satılmamak üzere yapılan ve 1500 kopya ile sınırlandırılan Cheetahmen 2, artık tozlu mu, küflü mü, işte o depodan bulundu. Bulunmasıyla da gördük ki, iyi ki çıkmamış! NES tarihinin en kötü örneklerinden birisini görmek istiyorsanız http://tinyurl.com/ywzpk5 adresi sizi beklemekte. (Müziklere özellikle dikkat). (Olacaklardan biz sorumlu değiliz).(Gerçekten!).

RETROYA AİT SATILIK 2. EL ÜRÜNLER

Geçen ay "'2. el satılık ilanlarına yer verebiliriz' demiştik. Gördük ki hiçbir şey satmıyormuşsunuz :) Ama olmuyor böyle! Biz yine teklifimizi yineliyoruz. Eğer satılık ürünleriniz varsa (Amiga'sıydı, C64'üydü, kutusunda eski oyunuydu, harika bir posteriydi, dergisiydi…) bize ilanı atın; burada yayınlayalım. Max. 200 karakteri geçmezse ilanlarınız iyi olur. Bakın şimdi, içime doğdu, sanki ilan örneği de 25 harf sonra karşınıza çıkacak: İstanbul'dan Yahya Özatlı. Az kullanılmış, mis gibi çalışan Amiga 500'ümü satıyorum. 3 adet X, Y ve Z oyunları da yanında. Bana *yahya123@bilmemne.com* adresinden mail atabilirsiniz.







KALEYE MUM DİKENLER KULÜBÜ

Geçen ay yaptığım "Kaillera üzerinden turnuva yapalım" çağrısına fazla talep geldi denemez ama madem söz verdik, bir deneyelim.
16 Aralık Pazar saat 19:00'dan sonra "Reps EmuLinker Server!" adlı sunucuda buluşuyoruz. Kalabalık bir sunucu sayılır ve 1 Mbit bağlantıyla 60-70 arası bir ping ile oyunlar oynanabiliyor. Nick olarak, gelen herkes OGZ_(Nick) şeklinde seçim yaparsa kolayca tanınırız (Ben OGZ_Volky). Unutmayın ki MAME 0.64 Eng versiyonu kullanacağız. Oyunlar arasında başta Street Alpha 3, King of Fighter serisi gelecek. Yanyana oyunlarda ise Metal Slug, Final Fight veya Snow Bros olabilir E daha ne diyim, artık herkes herkesin "yanına" girebilir.

GEREKLİ DOSYALAR:
Sizler için elcağızımla hazırladığım MAME paketi:
http://tinyurl.com/yo29q7

Oyun Romlarını nereden çekeceksiniz:
Street Fighter Alpha 3 (32 MB)
http://tinyurl.com/yonq4s

King of Fighters '98 (40 MB)
http://tinyurl.com/yt5wp9

King of Fighters '99 (103 MB)
http://tinyurl.com/yvntyg

King of Fighter 2000 (80 MB)
http://tinyurl.com/26f68x

King of Fighter 2002 (171 MB)
http://tinyurl.com/263b2d

Snow Bros 1 (3 MB)
http://tinyurl.com/2gg5ux

Final Fight (4 MB)
http://tinyurl.com/2xfanj

Cadillacs and Dinosaurs (5 MB)
http://tinyurl.com/2d23op

Metal Slug – Super Vehicle 001 (13 MB)
http://tinyurl.com/yujgbo

HAYDİ BİLEK GÜREŞİNE...

Hatırlarsanız Sylvester Stallone'nin 1987 yapımı Over the Top adında, bilek güreşi temalı bir filmi vardı; Rambo abimiz önüne gelenin bileğini yamultuyordu. Aradan 20 yıl geçti ve Japonların kafalarında yine o ampül yandı; neden bir bilek güreşi makinesi yapılmıyordu? Atlus derhal bu mekanizmayı düzenledi ve Arm Spirit adında oyun salonlarında yer aldı.

Test edenlere göre makine o kadar da güçlü değilmiş ama kolay lokma da değilmiş. Birazcık çabayla bayanlar bile makineyi yenebiliyormuş. E tabii Japonların edi ne, budu ne! Buraya gelse o aletten her halde 2 günde geriye bir şey kalmaz :)



Selam. Ben Kick-Off'tan bir futbolcuyum.
Sizin zamanınızın PlayStation kafelerinde PES maçları düzenlenmeden önce, 8 bit döneminin nem kokan karanlık odalarındaki kahkaha ve kavgaların sebebi olan futbol oyunu Kick Off idi! Öyle şut barım falan da yoktu, fakirdik yani ama bir radarım vardı. Amiga'sı olup da beni oynamayana kötü gözle bakılırdı. O çok sevdiğiniz, daima övdüğünüz Sensible Soccer'ın esin kaynağı da benim işte. Yaaa! Beni de sevin, n'olur!





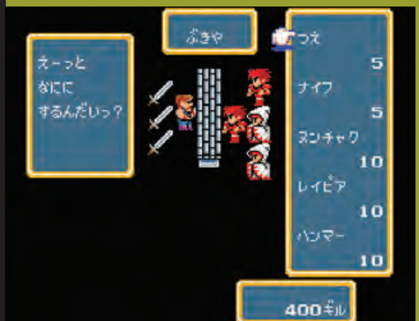
20 YIL ÖNCE BU AY

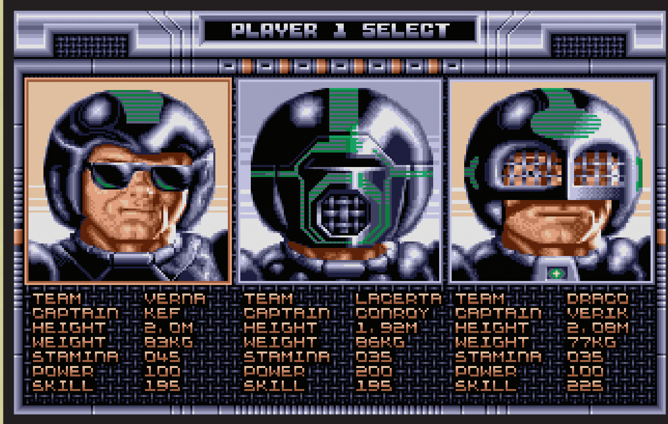
FINAL FANTASY

Final Fantasy dendiğinde saygı duruşuna geçen bir gençlik var dünyada. Tüm karakter adlarını bilen, hangi oyunda ne anlatıldığını çözen, hangi bölümde hangi item'ların düştüğünü deftere not eden, Black Magic ile yatıp White Magic ile kalkan bir gençlik... Peki biz bu hale nasıl geldik?

20 yıl önce Japonya'da ilk çıkan FF'yi oynayanlar herhalde bugünlerin geleceğini tahmin etmemişti. Belki de etmişti, bilemiyorum, ben olsam edemezdim (tamam, uzatmayalım – *Sinan*). Aslında oyun en temel mantık olarak 20 yıl önce de FF10'a kadar pek değişmemişti. Dört karakterle ilerliyor ve siyah fon üstüne çıkan düşmanları sıra tabanlı düzende yok etmeye çalışıyordunuz. Yine ister atak vurabilir, ister iyileştirici büyüler yapabilirdiniz. Tabii *Hironobu Sakaguchi*'nin zekası, kendini sadece burada göstermiyordu. Senaryoda, senaryonun işleyişinde "bir fantezi oyunu RYO ile birleşirse nasıl olur?"un yanıtında hep onun imzası bulunuyordu. Oyun Japonya'da büyük bir başarı elde ettikten sonra da (bu sırada Dragon Quest de oldukça iddialıydı).

Square FF'yi Amerika'ya taşıdı. Ve sonrası malumunuz... Bugünlere kadar geldik. 20 yıldır her zaman "Son Fantezi" ile Square, RYO oyunlarına yön verdi, vermeye de devam ediyor. Bizler de çıkan her yeni oyunla "of abi ya, gördün mü o karakteri, nasıl kılıç o, hem o etek?" diye kendimizden geçmeye devam ediyoruz. Saygılarımızı sunarız Final Fantaaazi'ye.






Topu bulabilen oyunu kazanır!

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

HER BAŞARILI OYUNUN ARKASINDA ACI ÇEKMİŞ BİRKAÇ YAPIMCI VARDIR. -VOLKAN TURAN

Şüphesiz 80'lerin sonları insanların zihinlerinde unutulmaz anılar bıraktı. O dönemden kalma filmleri hala sıkılmadan izleyebiliyor, o yıla ait albümleri hiç bayılmadan defalarca dinleyebiliyoruz. Sanırım şu anda soluduğumuz havadan daha iyi bir havaya sahipti dünya (sevgili karbon emisyonu da aynısını diyor zaten). İnsanları da farklıydı elbet. Teknolojinin yeni yeni yeşermesine rağmen o günlerde temeli atılmış, basit ama yaratıcılık kokan teknolojileri hala kullanıyoruz. Bir parçamız hep orada kaldı... Oyun dünyası de aslında bir parçasını o yıllarda bıraktı. Çoğu ünlü oyunun yapımcısı, o günlerde ektiklerini biçmeye devam ediyor. *Bitmap Brothers* da işte bu firmalardan biri. Tabii ki onların "Dünyayı Değiştiren Oyunu" da Speedball 2.

BİR SABAH ANSIZIN GELEBİLİRİM...

Bitmap Kardeşler'in ilk başta üç kurucusu vardı: Eric Matthews, Mike Motgomery, Dan Malone. Speedball onların ilk oyunu değildi (*Xenon* adlı bir shooter'dır ilk oyunları) ama fazlasıyla hak ettikleri üne ve paraya bu oyunla kavuştular. Mastertronic adlı firma, Bitmap Brothers'a 'bize gerçek bir tenis oyunu yapın' isteğiyle geldikten sonra Montgomery başta olmak üzere tüm ekip kendini bu projeye gömdü. Hareketler, ölçüler belirlendi, teknik açıdan nelerin mümkün olduğu saptandı. İkiye ayrılmış sahada iki karakter karşılıklı top oynuyorlardı! Evet, bu etkileyici bir cümle olmadığı gibi, etkileyici bir oyun gibi de durmuyordu. Bir öğleden sonra bu üçlü, oturdukları pub'da Speedball'un ilk taslağını oluşturdu. Oyun hem futbol gibi, hem de Rugby gibi olacaktı. Karakterler haliyle adaleli gözükecekti. Ekip *Rollerball*'dan da (1975, James Caan) esinlenerek tasarımdan oynanışa kadar birçok öğeyi yeni yapıma yedirmeye başladı. Tabii kısıtlı bütçeyle çalıştıklarından bir ofisleri yoktu. Ekibin kodcusu Steve'in evinde, hatta duvarında çalıştılar. Oyunun her parçasını çizip bu duvarlarda (aslında zihinlerinde) test ediyorlardı. 1988 yılında nihayet Speedball'u bitirmişti Bitmap Kardeşler ama dağıtımcı bulmak zor oldu. Günümüzde başarısı kanıtlanmış her ekibin en az bir kez başına gelen "bu projeniz tutmaz ya" laneti onlara da çarpmıştı. Zorlu bir sürecin ardından Image Works ile el sıkışmayı başardılar.
Oyun kimsenin beklemediği kadar tuttu. İnsanlar bu orijinal spor oyununu çok sevdiler. Sahip olduğu 'sertlik' oyuna daha da güzel bir hava katıyordu. Ekibin ilk işi tabii ki bir ofis tutmak oldu. Steve de muhtemelen dünyanın en mutlu adamıydı artık…

"Bir oyun yazmaya başladığınızda teknolojinin izin verdiği en iyi imkânlarla bu işi yaparsınız, çünkü her şey bir bütçeye göre yapılmaktadır. Ama yapımcıların kafasında her zaman 'daha iyisi yapılabilir' düşüncesi dolaşır. Bu da 'daha yapılacak işler' olduğu anlamına gelir" diyordu Montgomery. Nitekim öyle de oldu. 1989'da bir yandan ekip büyürken bir yandan da Mark Coleman evinde Speedball 2'nin ilk tohumlarını ekiyordu. "İlk işim oyundaki kamera açısını değiştirmek oldu" diyor Dan Malone iş başına geçtiğinde. Böylece ekranda daha fazla oyuncu gözükecek, daha sıkı taktikler kurulabilecekti.

İYİNİN DE İYİSİ

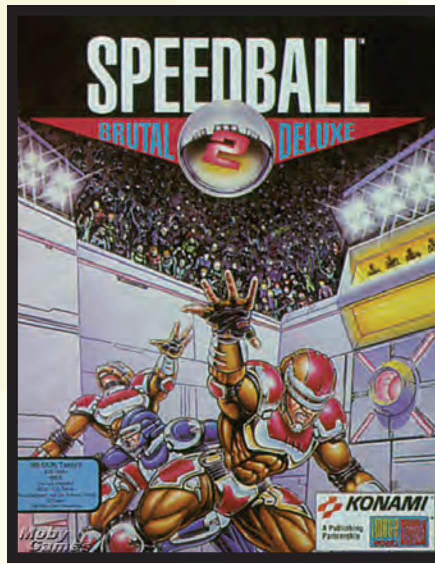
Speedball 2'de orijinal oyunun havası da, konsepti de bozulmadı. Sadece daha eğlendirici ve daha kaliteli olması için ter döküldü. Pas verme hissi yaratıldı. Aynı şekilde pas atan kişiye bir omuz çakmanın lezzeti de eklenmişti… Saha geliştirildi, büyültüldü. Topları takım arkadaşınıza atabilmenin alternatif











yolları eklendi. Başarılı olduğunuz noktada (mesela duvardaki beş yıldızı aydınlattığınızda) belirli özel güçlerinizi aktive eden devreler saha kenarlarına yerleştirildi. Haliyle gol atmak zordu. Oyun bir süre sonra bu tip özellikleri kullanmanızı mecbur kılıyordu. Başlıyordunuz taktikler kullanmaya, milimetrik paslar atmaya… Speedball 2'nin ve bir arkadaşınızın aynı anda yan yana bulunduğu bir ortamdaysanız, o gece artık bitti demekti. Akşam yemeğine oturmanızın nedeni ya elektriklerin gitmesi olabilirdi ya da bir aile ferdinin (ki genelde biz bu ferde 'baba' deriz) hediye olarak ıslak meşe getirmesi.
Speedball 2, ilk oyunun başarısını ikiye katlamıştı. Unutmamak gerek ki bu parlak fikirlerin yanında bir olay gerçekleşti. Matthews, meydan okuyanlarla kapıştı. "Bana meydan okuyanlarla karşılaşma fikri çok heyecan vericiydi. Çünkü bu oyunun ne kadar delisi olabileceklerini kestiremiyordum. Oyunda kıçlarını tekmelemek benim için büyük zevkti; özellikle de Stuart Campbell'in (ünlü İskoç freelance oyun yazarı)" şeklinde kötü bir Türkçe'yle duygularını özetliyor Matthews.

Matthews görüldüğü gibi pek alçakgönüllü değil. Olması gerekiyor mu tartışılır tabii ama bence Speedball gibi bir yapıma imza atan birinden "Yok canım, o sizin başarınız, bizi sizler var ettiniz" demesini beklemek garip olur. Sorulan bir soruya cevaben

***"SPEEDBALL MUHTEMELEN ZAMANININ FUTBOL OYUNLARINI DA DAHA İYİ HALE GETİRDİ. ÇÜNKÜ HEPSİ BİZİMLE YARIŞIYORDU!"* Bitmap Brothers'dan Mike Montgomery, Yapımcı**

bir de kulaklardan sıvası çıkmayan müzikleri vardı oyunun. Müzikler *Simon Rogers*, Remix ve kodları da *Richard Joseph* tarafından yazılmıştı. Kelimelerle anlatılamayacak enerjide bir soundtrack'i vardı Speedball 2'nin. Şu anda belki dinlemesi komik gelebilir ama 1990'ların başında bu tip temalar duymaya hiç de alışık değildik. Zaten bu başarı onlara Golden Joystick ödülünü kazandırdı.

KRALINI TANIMAM

Başta oyun dergileri olmak üzere herkes Speedball 2'ye süper ilgi gösterdi. Promosyonlar sundular, turnuvalar düzenlediler. Oyun bu tip organizasyonlara gayet elverişliydi çünkü. Bununla da yetinilmedi; birçok oyunun delisi ve dergi editörü oyunu yapanlara meydan okudu. Ve tarihte pek nadir gözüken Matthews da beni destekler gibi "Biz çok taklit edildik ama hepsi başarısız oldu. Tek gerçek Speedball, Speedball'dur" cevabını yapıştırdı ve ekledi "Taklit edildiğimiz gibi birçok oyuna da ilham kaynağı olduk. Mesela *Sensible*'ın yapımcısı dostlarımıza sorun, onlar da bizden ilham aldı…"

YENİ YÜZE DOĞRU…

Alçakgönüllü olsunlar veya olmasınlar, sonuç itibariyle Speedball 2: Brutal Deluxe, oyun dünyasına titanyumdan harflerle kazındı ve çıkmaya da hiç niyeti yok. Belki de siz bu satırları okurken oyunun yeni nesil versiyonu raflarda olacak, geçmişin bıcır çocukları, belki de kendi çocuklarıyla beraber bu yapımın yeni halini yan yana oynayacak. Sonuçta "Tek gerçek Speedball, Speedball" değil midir?



SPEEDBALL 2'NİN UNUTULMAZLARI

JESUSKANE
Ortaokul yılları. Benim C64'üm, sınıf arkadaşım ve adaşım Kaan'ın Amiga 500'ü var. Haliyle yine onun evdeyiz. Pirates mı oynayalım? Yok yok, Speedball 2 oynayalım. Hayır Huges atalım… Yok yok, Speedball 2 iyidir. Tak disketi abi…. ICECREAAAAM!

Zoru Başarmak
İnsanı deli etmenin elbette birden fazla yolu vardır. Bir çocuk bir yetişkini rahatlıkla ve gayet doğal yollardan deli edebilirken, aynı kafada iki veledin birbirini deli etmesi oldukça güçtür. İlk defa SP2 ile tanışan Kaan'ın, SP2 görmüş geçirmiş Kaan ile karşı karşıya gelmesi ise… Farklı bir deneyimdir. Okuyoruz:

Kaan: Deli oluyorum bir gol atmadın daha, nasıl öndesin?
Bizim Kaan: Duvardaki yıldızları yaktım.
K: Başlarım duvardaki yıldızlara ama! Hayda, top nasıl gitti diğer tarafa?
BK: Duvardaki delikten.

--- ICECREAAAAAM! ---

K: Yuh. Ee niye sarardı top?
BK: Duvardaki zımbırtıda sektirince ısınıyor ondan, çelik ya top.
K: Haaaa. Eee, niye tuttuğu topu içeri aldı kaleci?
BK: Top sıcak.

--- ICECREAAAAAAAAAAM! ---

K: Ee ne alaka? Kalecinin ona göre eldiveni yok mu?… Ya şimdi nasıl puan aldın?
BK: Şu duvarın önünde dört köşedeki zımbırtıda sektirdikçe puan veriyor.
K: Ne duvarmış be kardeşim be. Hayda, bizim adama ne oldu şimdi?
BK: Sakatlandı, duvarda vurdum.

--- ICECREAM! ---

K: Abi ben de pis vuracağım ama, bir saattir giriyorum seninkilere bir şey olmuyor.
BK: Karakter geliştirme sistemi var, sen maç arasında adam gibi malzeme almamışsın.
K: 37 ekranı geçireceğim abi kafana!



En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

"As Maud 'Dib Raised His Head From The Mirror, He Saw The Giant Worm Smiling Which Whispered, "The Spice Must Flow! Yes The Spice Must Flow!"" *

Ben de onu diyordum. Biber akmalı (elinde tuzlukla). **Komik değil. Zaten hayatta pek çok şey komik değil.**

Bir profesör bana dedi ki, "zaten" sözcüğünü kullananlarla arkadaşlık etme, hep bir bahane bulurlar, hep bir mazeret peşindedirler. Başka şeyler de söyledi, söylemişti ama dinlememiştim. Sanırım kafamdan uydurduğum biriydi, çünkü hakkında daha fazla bir şey hatırlamıyorum ve daha da ilginci geçen gün kendisini Tenten'de gördüm. Hayır gençlik dergisi değil, bildiğimiz dik saçlı çocuğun gazetesi. Resimli. Heri Portır ve Çanak Çömleği gibi. Seriyi sevdim. En başından değil tabii. Benim gibi bir old skool için (liseyi dışarıdan bitirmiş emo demek istermiş gibi oldu ya, hayırlısı) biraz yavan, yanlış ve Yüzüklerin Efendisi'ne böyle hanımın biri evinde oturmuş fasülye bükerken raaakip yaratmış (bakınız Ejder Çubuğu serisi de aynı etkiyle tarafımdan okunmamıştır, resimlerine bakılıp tahmin yöntemi ile David Eddings'e havale olunmuştur ama her ortamı geldiğinde heeevet bilirim Kender'ler üzüm sevmez Ruhdöven gönülçelmez, Raistlin'in zopası buna benzer –eliyle Ghost'un başındaki Demi Moore'a Patrick Swayze'ın arkadan yaklaşmış modeli işaretler çizerek- diye atlamışımdır. O ayrı. İmaj önemli. Önemsiz değil. Bir tek sözcük bile yok boşa harcanacak. Hepsi kurşun kadar ağır (Ultimate Driving Machine'in civası gibi akıcı, muderce, elegant, modern ve şık. Göbek etrafında gezinip neşe saçarken kayar kulağa kaçarsa.. Üzücü belki, adrenalinli.), hepsi çok önemli, tatlı, iki üç beş kez okununca bile doyumundan eksik etmeyen.. Çok uzun zaman bekledim men. Evet, men, böyle adam var, men diye, sade. Ah hah hah, bu kelime esprisiyle ki buna "kelime esprisi" diyenin almak gerek aklını, çok çünkü ona besbelli, Larry 7'den bu yana hiç de bir şey değişmemiş. Sanki.. 10,5 yıl geçti. Düşün. O zaman çocuk olanların torunları oldu. Oldu ben gördüm. Parantezi kapamadım. Kapanınca kapanmış oluyor. Benden önce koşan, parantezi kapanınca duruyor. Geçmiş oluyorum geçmek istemediğimden. Robbie Williams'ın dediği hesap, çeviri de hata olabilir elbette, ama özünde diyelim, aşık olmazdan evvel, kızı terke hazroluyorum, ölümden korkuyorum, işte bundan kaçıyorum, dee uzaktan bakıyorum ki biri geliyor koşarak, şaşıyorum ki benim, hayret yahu diyorum, enseme vuruyorum.
Gibi.
İşte bunu seviyorum.

Pek çokları tanıyor, pek çokları biliyor. Bir bildiğini sananın bir bilmeyene kesinlikle yanlış anlatacağı'yım ben. Bilmece değil, gerçek. Bulmaca değil, direk ortada. Direğin kendisi hatta. Bir bilenlerin de biraraya geldiklerinde bilmedikleri ve birbirlerine tezat yüzlerce gerçekle yüzleşecekleri ancak bu gerçeklerin gerçek olmalarının önü ve sonunda mutlak gerçeği değiştiremeyeceği, diğeri. The One ama Other One. Şadırvan gibi, divan gibi. Daha düz ayak, saçıyla 1 metre 84, saçsız 1.50 (fiziksel hayranlık uyanmaması için yaklaşık değerler verilmiştir). MUDER, evet.



Şampiyon. İnek gibi değil de, direk kendisi. Hem zaten, hangimiz değiliz ki.. "zaten" mi dedim yine ben? Hep bir bahane hep bir mazeret. MUDER.
Evet.
Final olmadı.
Gerçek.

Nasıl yazdığın, neler anlattığın ve en nihayetinde nasıl biri olduğun, nasıl bir hayat yaşadığınla elbette direk ilintili. İlinti evet. Beni örümcek kovaladı geçen gün. Normalde kazara karşılaşılsa falan ee denir üü denir ya çekilinir ya da Mekmeeeeeed (mekmed evet) böcük diye dışarı attırılır falan hani. Örümcek.. Normalde tabi, beklenti o yöndedir.. Ben eve ormandan geliyorum. Maniac Mansion'a benzer evlerin yanından, ıssız, çevresi ağaçlarla kaplı biryerlerden. Karanlıklar içinden.. Kırmızı gözlü adam görmüştüm bir kez. Bir de tilkiler, geçen kış. Çok ciddiyim. Üstelik aldırmıyorlar. Kedi bile daha çok tepki verir bir insana, ki burada yolda belde hiç kedi yok. Bir (yazıyla, 1) tane bile. Kedi seven köpek oynayan biri için zor yıllar. Merhaba Mödür, canım benim merhaba. Günaydın güzel çiçek günaydın uçar böcek misali, tilki. Yalnız tam orman sayılmaz, fil yok, sanırım. Ama varmış, varmıştır yani, öyle muazzam, öyle büyük. Bir ucu Hırvatistan'mış (kollarını açıp elinin bir ucuna bakarak). Ormanın kenarındayım işte ben. Avusturya'dayım. Amca bilir, bilse de olur bilmese de artık. Olan oldu. İki yıla yakın oldu. Yani'si işte, o kadar çok şey var ki değişen, uzun geniş zaman içinde, ondan da mütevellit, ne söylediğini, ne anlattığını, ne "olduğunu" direk etkileyen. Sen'in olduğun..
"Gurbettür melmeketüm, yanluzluğa
yürürün.." gibi.
Kadar ve daha uzak.

Örümcek gerçekten kovaladı bu arada. Şunu tüm samimiyetimle söylüyorum, cidden koşarak kaçtım. Daha da arkamdan geliyordu. Söylenenlere on koyun, adam cidden deliymiş gibi bir tutumdan önce, demek isterim ki, böyle



#01

"Marul ve Ejderha"

hayata böyle MUDER işte. Gerçekten.. Öyle oluyor. Şaşıracak şeyler bitti, büyüdük artık derken, burada her gün daha garip şeyler oluyor, daha çok şaşırıyorum.
Çok büyük değil bazıları ama kesinlikle değer üzerinde durmaya. Bir adam vardı, tipi aynen kafamızdaki "memur amca" modeli, bıyıklı, kel, göbekli, gömleği var beyaz, elinde bir çanta, bond, kahverengi, kravat, gözlük, ayakkabılar siyah, çoraplar da. Adam s-bahn (hızlı tren) bekliyor, duraktayız, ayakta. Herşey güzel, normal değil mi? Bıyıklı ve çok ciddi, dedim di' mi? Altında tayt var abi. Bildiğin tayt. Bisikletçiler giyer ya. Yanımda.. Gömlek falan ütülü, kravat, gözlük, göbek, kelsin. Ayakkabına kadar cilalı parlak, yüzünde resmi ve çok ciddi bir ifade. Altında tayt. Kalçan iki dilim. Böyle adamlar içinde, MUDER olsan çok mu. Adama dönüp bakan yok. İşe mi gidiyor, evden mi geliyor içinde mi çemberin dışında mı neresinden bakıyor belli değil, bir de uzaklara dikmiş gözlerini treni bekliyor.

4,5 yıl GAMESHOW'da, 1,5 yıl FRP&MAGIC'de, 1 yıldan uzun NET*SHOW'da yazdım ben. Orasında burasında bulundum, bir sürü görevler aldım. Yaptım, ettim. İki tane kitabım var, çok özür dilerim ama koç gibi, best seller falan olan dralank diye tükenen, devamı istenen ama bulunamayan hatta. Altına imzamı attığım yüzlerce site, binlerce yazı, olay, iş vs vs, burada bahsedemeyeceğim kadar çok, detaylı, uzun geniş zamanlar içinde..

Merak uyandıracak olursa, hayır, elbette bunlar değil en büyük numaram. Çok güzel makarna yaparım. Buyday, evet buyday gaza gelir, oyuna, dansa başlar, müzük çalar su öter un eler eller sosuyla bezer kendini de kafan alnın gözün çenen ne varsa yalamaya başlar kendinden geçersin. Çok insanlar şaşırdı öyle ama olanlar gerçekti.
Gerçekle oyun olmaz.

Keyra ile tanışmıyoruz henüz, zaten ne oldu en son Maxim'den sonra, onu da bilmiyorum buradan ama Sandra Shine'ın niye arayıp sormuyorsun Macar'a niye gelmiyorsun diye kızdığı biriyim. Şu bu diye değil, garip işte, içinde, dışında, heryerinde. Annem OYUNGEZER'de yazdığımı bilmiyor, kendi dergim de var, AVRUPA. Renkli resimli şık bir şey, hatta bir ucu Türkiye'ye de dokunacak çok yakında'dan eli kulağından. Orasından ve ya burasından, bir şekilde tanışmış, bilişmiş biri olabiliriz, olmaya da biliriz. Ama, iyi biriyimdir. Hatta çok, çok iyiyimdir. Alanımda en iyi olmamın nedeni, sadece o alanı kendim yaratmam ve ya insanlara ve hayata var olabileceği yeni alanlar açmamdan değil, kelimelere sığmayan olmamla da ilgisi yok, MUDER'im işte. Alan-Veren yok, MUDER var ve olacak (biber akmalı ;).
Ükela yani.

Yaşıyorsunuz. İyi ve güzel bir şey yapmaya çalışın. Hatta belki basit bile olsun. Çocukken çimento ve topraktan, balkonumuzun ucuna kuşlar su içsin diye küçük bir havuz yapmıştım. Basit birşeydi. Hemen her gün suyla doldururdum ve bir sürü güvercin, kumru, serçe vs ne varsa gelip su içerlerdi oradan. Genelde bir ve ya birkaç çok hızlı yudum alıp, devam etmeden önce etrafa bakarlardı telaşlı, korku içinde. Her an bir şey olacakmış, biri onlara zarar verecekmiş gibi, ürkek kanatları açılmaya hazır, aralıklı.

Oysa çoğu zaman sadece ben vardım, ben de uzaktan sessiz onları izleyen bir küçük çocuktum. Korkacak bir şey yoktu. Ben'dim, onlara o küçük havuzu yapan, şimdi "uzaktan" da farklı bir zamandan, aynı gözlerle bakacak olan.

Ha keza bazen de evdeki bayat ekmeklerden bırakan onlara, ufak tefek işte ne çıkarsa. Bazen, sıcak ve güneşli günlerde, şımarık sığırcıklar oyun oynar yıkanır çırparlardı kanatlarını suyun içinde, zevkle. Bahçeyle de uğraştım, buğday ektim, domates de, ve de bir sürü ot çiçek, kendi küçük alanımda, bana kocaman avlu içinde. Sayısız kedim, köpeğim, kuşum, balığım oldu, bazen aynı andaki sayılarını dahi unuttuğum. Yalnız değildim, arkadaşlarım da, dizimi kolumu yara bere ettiğim zamanlarım, top peşinde bilek burktuğum, Nesrin'i Serap'ı yakalayacağım diye direklere başkoyduğum çokca anılarım da.

Bazen pizzadır, dönerdir, bisküvidir işte burada bir şey yerken sokakta, güvercinlere, serçelere falan da atıyorum durup. Türkiye'deki gibi korkmuyorlar, çok daha yakınlar insana, bilmiyorum neden. Belki de kimse ilgilenmediğinden, kovalamadığından, sokakta çocuk olmadığından. Bilmiyorum işte, dediğim gibi. Ama özellikle güvercinler, çok yakınlar, neredeyse değil çoğu zaman direk, uzattığın bir şeyi yere uzatırken sen, kafalarını uzatıp elinden yiyebiliyorlar. Geçen yaz bir serçenin yaşlı bir amcanın ağzından poaçasını ısırdığını gördüm, o derece yakınlar yani. Gerçi sanırım o bir istisnaydı, çünkü deli gibi birşeydi, diğerleri beklerken bakarken bu uçup kaçıp oradan oraya hopluyordu. "Sonunda amca bunu kesti ve yidi" dermişim. O da enteresan olurdu tabii.

Onu diyorum, etkileşim güzel şey. Bilgisayarla, internetle, chat'le, facebook'dur msn'dir, cep'le de olur elbette ama insan dokunuşu ve sıcak nefesi gibisi yoktur (vampir gibi okunacak). Çünkü bizler, yapımız gereği, nefes alırız ve gideriz. Parantezimiz kapanmadan etkileştik etkileştik, kapanıştan sonrası fiyata dahil değil. Haberiniz olsun (gördüm ben). Bana yazın. Yaptığı en iyi iş, kuşlara su havuzu yapmak olan biri değilim, dediğim gibi makarnayı da güzel yaparım ama 2500 km, milyonlarca insan, söz, olay, durum ve zaman, on yıllar uzaktan da olsa bundan bahsedip, bunu iyi, güzel ve basit bir şey olarak gösterebilen biriyim. Görünen o ki buna değerim.

Fazlası da var.

Kuşları da istiyorum.

Hepsini!

Gelecek ay burada havuz yapıp birbirimize dokunacağız. Evet. Nedir?
Yazın bana.

Biber akmalı.

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

** Marul dipten kafasını uzatıp aynaya bakınca,*
Kocaman bir solucan böcüğünün ağzını kulaklarında buldu (yivrane'dı),
Böcük kendi kendine fısır fısır,
Dedi ki usul bir delirmişlikle kulağının tam da içine:
"Biber akmalı, eved eveed, bib-ber akmalı!"

Olaylar ve kişiler gerçek hayattan alınmıştır. Kapı komşumuz Nikki değilse, evde denemeyin.

Oyungezer
SAYI: 02 - 2007 / 12

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Jesuskane, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Sayfa Tasarımı
Serkan Korkmaz, serkan@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Bu sayıya katkıda bulunanlar:
Ali Emre İnal
Ali Sezgin
Barbaros Piliçli
Bill Roper
Damla Pınar Gök
Mert Hakkı Bingöl
Yiğitcan "Ace" Erdoğan

Reklam sorumlusu:
Tugbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Basıldığı Yer:
UNIPRINT BASIM SAN. VE TİC. A.Ş.
Hadımköy Ömerli Köyü Mevkii – İSTANBUL
Tel: 0212 798 28 40
Basıldığı Tarih: 28 Kasım 2007

Dağıtım: Merkez Dağıtım Pazarlama San. Ve Tic. A.Ş.

Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

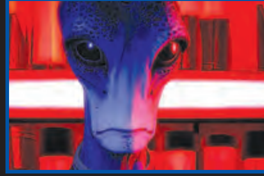
Ramon Tamir Atölyesi
Dönerin sıcağı yakmıştı tenini Ramon'un, "yeter" dedi, içeri girdi. Babasını düşündü, hiç sıkılmadan dururdu dönerin başında... İç geçirdi. Bir bardak soğuk ayran koydu, elini yorgunlukla duvara yasladı ve o anda her şey birbirine girdi. Takvimler yırtıldı, mekan yarıldı. Şimdi dönerci dükkanının karşısında duruyordu yine ama her şey bir garipti. Kapıda "Ramon Tamir Atölyesi" yazıyordu...

GELECEK AY OYUNGEZER'DE

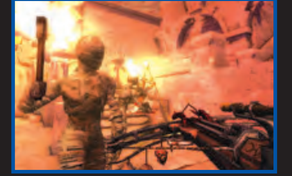

SILENT HILL ORIGINS


SEGA RALLY


RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRON.

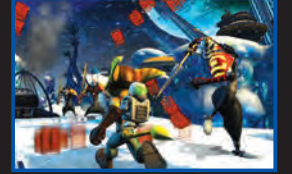

MASS EFFECT


ROCKBAND


PAINKILLER OVERDOSE


EMPIRE EARTH 3


KANE & LYNCH: DEAD MEN


RATCHET & CLANK FUTURE



OYUNGEZER, 1 OCAK'TA BAYİLERDE!

Geçen sayının unutulmaz anları!

* *Disciples 3: Renaissance* ilk bakışında *(sf.10)* lafa "Siz de rock efsanesi olmak istemez misiniz?" gibi enteresan bir soruyla başlamışız. Doğru cümle şöyle bir şey olmalıydı: "*En sadık savaşçı, hiç ölmeyendir*"
* Cevat Yerli'nin yazdığı *Biz Geliştiriciyiz* köşe yazısında *(sf.24)* Cevat'ın eski, kilolu fotoğraflarını kullanmışız. Tekzip eder, kendisinin şu an filinta gibi olduğuna Tanrı huzurunda şahitlik yaparız! (Cevat sitem etti de biraz...)
* *Oyungezer'e Hoşgeldiniz* başlıklı yazımızın *(sf.31)* açılış fotoğrafında, "*çeşitli sebeplerle görünmez olanlar*" arasında Göktuğ Yüksel'in adını göremedik.
* Aynı yazının son sayfasında *(sf.34)* Mavi Ejder'in kartına 3 kaza puanı verdiğimiz yetmez gibi bir de hasarlı fotoğrafını koymuşuz garibanın. Nasıl satacağız şimdi biz bu arabayı?
* İnceleme giriş sayfasında *(sf.35)* sevgili Nariko'nun ismini Ariko yazmışız. Eski kız arkadaşımızın isminin Ariko olmadığına ikna edene kadar dergideki PS3, Heavenly Sword'u çalıştırmayı reddetti.
* Console Master sayfalarımızda *(sf.62)* verdiğimiz *Dual Shock 3* haberi bir şekilde dergiye üç kez girmeyi başarmış. İki tanesi birbirinin aynı olmak üzere (*sf.95, "Titreştirelim şu PS3'leri"* ve hemen üstündeki haber) üç kez bu meseleye yer ayırdık ki iyice anlaşılsın (tabii tabii).

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

ASUS Gaming Series

15W Subwoofer

16:10 22" Geniş Ekran

PC ve Video Oyunları İçin Yaratılmış Güçlü Geniş Ekran





SRS TruSurround XT



2 ms


200:1

Sert Oyuncuların Rüya Monitörü PG221

www.asus.com.tr



1.3 Mega-pixel
Webcam (dönebilir)



ASUS Power Bass
System (15W)



Farklı Multimedya
Girişleri



Akıllı LED
Sensör Kontrolü



Light-in-Motion
Senaryo Aydınlatma
Efektleri